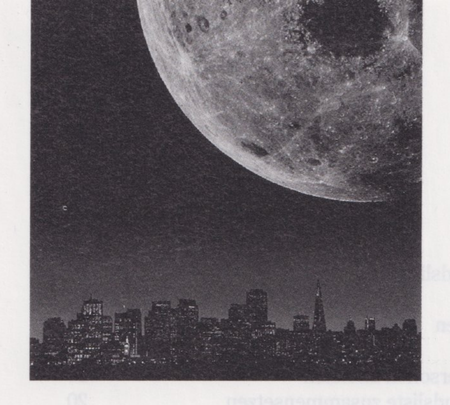
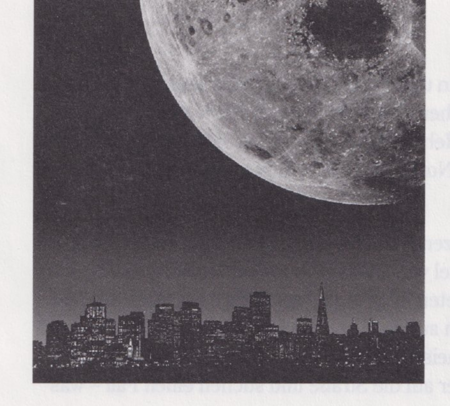
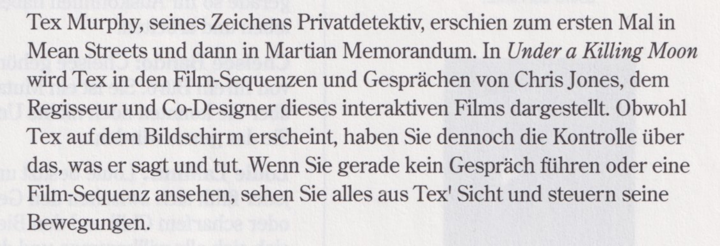

INTERACTIVE MOVIE
UNDER A
Killing
Moon
An Interactive Movie From
ACCESS
SOFTWARE INCORPORATED
U.S. GOLD
ANLEITUNG
STARRING BRIAN KEITH, MARGOT KIDDER, & RUSSELL MEANS





Inhaltsverzeichnis

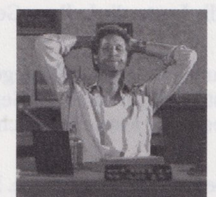




Einführung in Under a Killing Moon

Herzlichen Glückwunsch! Sie betreten gerade die *Virtuelle Welt von Under a Killing Moon*. In diesem Kapitel werden Sie in die Vorgeschichte, die Schauplätze und Personen dieses Adventures eingeführt.

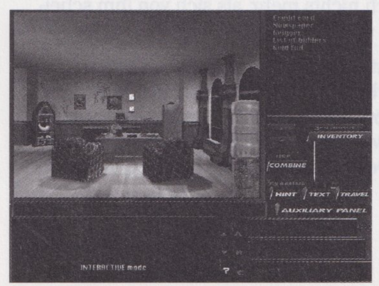
Wer ist Tex Murphy?



Das ist er: Tex Murphy

Tex Murphy, seines Zeichens Privatdetektiv, erschien zum ersten Mal in Mean Streets und dann in Martian Memorandum. In *Under a Killing Moon* wird Tex in den Film-Sequenzen und Gesprächen von Chris Jones, dem Regisseur und Co-Designer dieses interaktiven Films dargestellt. Obwohl Tex auf dem Bildschirm erscheint, haben Sie dennoch die Kontrolle über das, was er sagt und tut. Wenn Sie gerade kein Gespräch führen oder eine Film-Sequenz ansehen, sehen Sie alles aus Tex' Sicht und steuern seine Bewegungen.

Tex ist zwischen 29 und 49 Jahre alt und hat schon vorzeitig Falten und einen kaputten Rücken. Die Falten kommen vom Rauchen, Trinken, schlechter Ernährung, wenig Sport und von der ständig gerunzelten Stirn. Sein Rücken schmerzt besonders dann, wenn er an seine Ex-Frau Sylvia denkt. Obwohl Tex ein guter Privatdetektiv, ein unverbesserlicher Romantiker und ein wirklich netter Typ ist, schafft er es immer wieder, in Schwierigkeiten zu kommen und den falschen Leuten auf den Schlips zu treten.



Tex' Büro

Tex ist eine Mischung aus Sam Spade (*Der Malteser-Falke*), Rick Blaine (*Casablanca*), und Inspektor Clouseau (*Der Rosarote Panther*). Da die Geschichte im Jahr 2042 spielt, kommt Tex uns wie ein zeitloser Mann vor, – jemand, der zwar alle möglichen futuristischen Spielereien macht, der aber spricht, sich anzieht und benimmt wie ein hart-gesottener Privatdetektiv aus den 30ern. Man braucht ihm nur eine Zigarette, ein nettes Glas Bourbon und eine langbeinige Frau zu geben, und schon ist er in seinem Element.

Und der Rahmen von Under a Killing Moon?

In dem futuristischen Rahmen von *Under a Killing Moon* gibt es zwei Sorten von Menschen:Mutanten und Norms. Die Norms haben eine natürliche Immunität gegen Strahlungen, während die Mutanten körperliche

Verunstaltungen haben, die von unsichtbar bis komisch rangieren. Rasse, Herkunft und Geschlecht machen hier keine Unterschiede mehr, sondern nur genetische Qualität. Die Mehrheit der Norms, bis auf Tex, lebt in New San Francisco. Obwohl er ein Norm ist, fühlt er sich unter den Entstellten und Ausgestoßenen wohler.

Am Anfang der Geschichte sitzen Sie in ihrem schmuddeligen Büro, das sich mitten im Mutanten-Viertel von Old San Francisco befindet. Sie arbeiten und leben hier, weil die Mieten billig sind _ zumindest erzählen Sie das Ihren wenigen Klienten. Unten auf der Straße gehen Mutanten und Norms ihren Geschäften nach – die meisten davon illegal. Sie sehen sich einmal kurz im Büro um, gehen runter auf die Straße und suchen einen Fall – was auch nicht lange dauern wird.

Wo lebe ich und wen kenne ich?

Als Tex Murphy leben Sie im Ritz Hotel, einer heruntergekommenen Pension in der Chandler Avenue in Old San Francisco. Trotz der Billig-Atmosphäre in diesem Viertel wimmelt es vor Geschäften und Läden, die gerade so Ihr Auskommen haben. Dies sind die Leute, die in Ihrer Gegend leben und arbeiten:



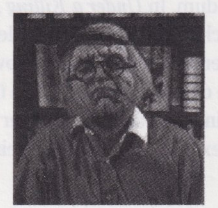
Chelsee Bando.

Chelsee Bando: Chelsee gehört der Kiosk unten auf der Straße gegenüber von Ihrem Büro. Sie ist ein Mutant, so wie fast jeder hier in dieser Gegend, aber Sie konnten noch nichts Ungewöhnliches an ihr feststellen. Nicht, daß Sie das gerne würden ...



Louie LaMintz.

Louie LaMintz: Louie besitzt und betreibt die Brew & Stew Kneipe. Nicht jeder fühlt sich zwischen den Gerüchen von Louies berühmten Lammeintopf oder scharfem Chili und den Bierfahnen der Gäste wohl. Trotzdem fühlen sich sich alle willkommen und deswegen findet man auch jeden bei Louie. Sie weiß übrigens auch immer über alles Bescheid.



Rook Garner.

Rook Garner: Rook gehört das Leihhaus auf der anderen Straßenseite von Ihrem Büro. Er ist ein alter Veteran des 3. Weltkrieges, ein Geizkragen, der im Zwiespalt mit der Welt lebt. Aber jeder kennt ihn eigentlich als weichherzigen Typ, der Sie an einem kalten Abend reinläßt, etwas zu essen hinstellt, Ihnen warme Kleider und etwas Kleingeld gibt und Sie dann auffordert, schnellstens zu verduften.



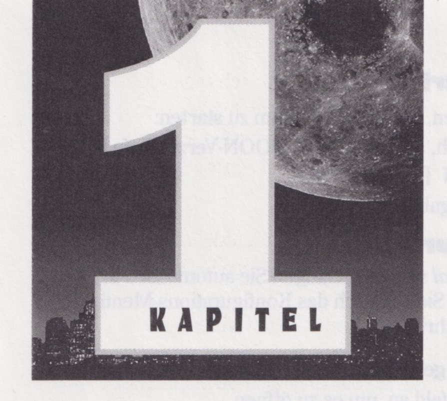
Francesca Lucido—Franny.

Francesca Lucido: Franny gehört die Slice O' Heaven Pizzeria. Sie ist eine ältere Frau, die ihrer Jugend nachtrauert und deswegen sind ihre Flirtereien mit dem Alter auch nicht mehr attraktiv. Verheiratet ist sie mit diesem Fiesling Sal und wünscht sich nichts mehr, als sich von ihm scheiden zu lassen, sein Geld zu nehmen und einen jungen Mann zu finden.



Ardo Newpop.

Ardo Newpop: Ardo ist ein intellektuell geforderter Mutant, der am Empfang des Golden Gate Hotels arbeitet. Es gibt "freundliche Mutanten", zu denen Ardo allerdings nicht gehört. Er ist über 2 m groß, wiegt annähernd 190 kg und läßt sich leicht provizieren. Und was noch schlimmer ist, er wird rasend, wenn er verwirrt ist. Deswegen reden die Leute auch nur mit ihm, wenn es absolut nötig ist.



Das Spiel starten

Zuerst müssen Sie Under A Killing Moon auf der Festplatte speichern. In diesem Kapitel wird erklärt, wie Sie das Spiel installieren und wie Sie es für Ihr System konfigurieren.

Mindestanforderungen an die Hardware:

386/25Mhz CPU

Festplatte (15 MB frei)

CD-ROM (Single Speed - 150 KB/sec - MPC Level 1 Standard)

4 MB RAM

SVGA Display (VESA Standard - 640x480 Auflösung in 256 Farben)

Maus

8-bit Soundkarte

Empfohlene Hardware:

486/66 DX2 oder schnellere CPU

Festplatte (15 MB frei)

CD-ROM (Double Speed - 300 KB/sec - MPC Level 2 Standard)

16 MB RAM

Local Bus SVGA Display (VESA Standard - 640x480 Auflösung in 256 Farben)

Drei-Button-Maus

16 Bit Soundkarte

Wie man Under a Killing Moon installiert

Under a Killing Moon mu· auf Ihrer Festplatte installiert werden, um richtig gespielt werden zu können. Folgen Sie diesen Schritten, um das Programm zu installieren:

1. Legen Sie die CD 1 von *Under a Killing Moon* in Ihr CD-Laufwerk.
2. Geben Sie ein: **D:INSTALL [Eingabetaste]** (sofern **D**: das Laufwerk Ihres CD-ROMS ist)
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

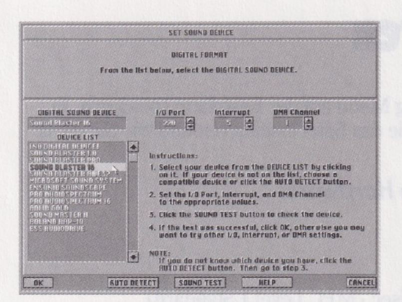
Das Programm starten

Folgen Sie diesen Anweisungen, um das Programm zu starten:

1. Vergewissern Sie sich, da· Sie sich im MOON-Verzeichnis befind-en. Geben Sie ein: CD\MOON [Eingabetaste]
2. Dann: MOON [Eingabetaste]

Den Sound konfigurieren

Wenn Sie das Spiel das erste Mal starten, gelangen Sie automatisch in das Sound-Menü. Danach können Sie es durch das Konfigurations-Menü aufrufen. Folgen Sie diesen Schritten:



So stellt man den Digital-Sound ein

Um in das Sound-Menü zu gelangen (nach dem ersten Mal):

1. Klicken Sie das Hilfsfeld an, um es zu öffnen.
2. Klicken Sie KONFIG an. Es erscheint der Konfigurations-Bildschirm.
3. Klicken Sie SOUNDKARTE WÄHLEN an, um den Sound-Bildschirm aufzurufen.

Es ist wichtig, daß Sie verstehen, wie der Sound im Spiel benutzt wird und wie das System funktioniert. Lesen Sie deshalb die folgenden Ausführungen sorgfältig.

Sound-Arten

In diesem Spiel werden die Sounds in zwei verschiedenen Formaten gespeichert und für unterschiedliche Zwecke eingesetzt. Alle Gespräche, digitalisierte Musik und Soundeffekte befinden sich im DIGITAL-Format, während sich die Hintergrund-Musik im MIDI-MUSIK-Format befindet. Das DIGITAL-Format wird vom DIGITAL SOUND Treiber abgespielt und das MIDI MUSIK-Format vom MIDI MUSIK Treiber.

Hinweis: **Um den gesamten Sound im Spiel hören zu können, müssen Sie beide Treiber einstellen** *(der Digital-Sound mußeingestellt werden, während die Einstellung der Midi-Musik empfohlen wird)*.

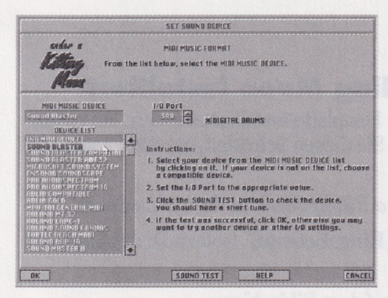
Die meisten Soundkarten können beide Formate wiedergeben (gleichzeitig). Wenn Sie also Ihr Soundsystem einstellen, bedeutet das, daß Sie angeben müssen, welche Soundkarte Sie besitzen und die korrekte Hardwarekonfiguration finden (I/O Ports, Interrupt und DMA-Kanal).

Die DIGITAL-SOUND-AUSGABE einstellen (muß eingestellt werden)

Klicken Sie OK an, falls nötig, um den DIGITAL-SOUND-BILDSCHIRM erscheinen zu lassen. Hier wählen Sie die DIGITAL-SOUND-AUSGABE aus. Markieren Sie Ihre Soundkarte in der Liste durch Anklicken. *Wenn Sie nicht wissen, welche Soundkarte Sie besitzen oder welche Einstellungen Sie benutzen müssen, klicken Sie AUTOMATIK (siehe unten) an.* Ändern Sie *I/O Port, Interrupt und DMA Kanal*-Einstellungen mit den Pfeiltasten.

Testen Sie die Einstellung mit SOUND TEST. Wenn Sie digitalisierte Sprache hören, war der Test erfolgreich und Sie können *OK anklicken*, um fortzufahren. Wenn Sie nichts hören, war der Test nicht erfolgreich. Sie sollten andere I/O, Interrupt und DMA-Einstellungen versuchen oder wieder AUTOMATIK anklicken.

Die MIDI-MUSIK-AUSGABE einstellen (sollte eingestellt werden)



So stellt man die Midi-Musik ein

Klicken Sie OK oder WEITER an, um den MIDI-MUSIK-Bildschirm erscheinen zu lassen. Hier wählen Sie die MIDI-MUSIK-AUSGABE. Normalerweise kann dieselbe Soundkarte, die Sie für den Digital-Sound ausgewählt haben auch für die Midi-Musik funktionieren. In diesem Fall ist sie in der Lste bereits markiert. Sie können die Einstellung so lassen oder eine

andere durch Anklicken auswählen. Stellen Sie dann mit den Pfeiltasten den *I/O Port* ein. Wenn Sie genügend Speicher haben, erscheint die DIGITAL DRUMS Box. Vergewissern Sie sich, daß dieses Kästchen markiert ist, wenn Sie digitalisierte Drums in Ihrer MIDI Musik wünschen. Klicken Sie nun SOUND TEST an. Wenn Sie Musik hören, war der Test erfolgreich und Sie können *OK anklicken*, um fortzufahren. Wenn Sie nichts hören, war der Test nicht erfolgreich. Sie sollten dann andere I/O Port-Einstellungen versuchen.

Sie AUTOMATIK-Möglichkeit (nur beim Digital-Sound):

Wenn Sie nicht mehr wissen, welche Soundkarte Sie besitzen (häufiges Problem) oder welche Einstellungen Sie für den Digital Sound benutzen müssen (noch häufigeres Problem), kann das Soundmodul diese Angaben für Sie herausfinden.

Diese Möglichkeit nennt sich AUTOMATIK und funktioniert folgendermaßen: Das Programm hat eine Liste von Soundkarten und weiß, wie die einzelnen reagieren, wenn Sie abgefragt werden. Es beginnt mit der bekanntesten Soundkarte und prüft, ob sie ‚da" ist. Wenn keine Raktion kommt. wird die nächstbekannte genommen usw. Wenn eine Karte reagiert werden die entsprechenden Einstellungen vorgenommmen, das Programm hält an und zeigt den Namen der Soundkarte und deren Einstellungen an. Jetzt können Sie Bestätigen drücken, um den Automatikprozess zu stoppen oder Sie können WEITER drücken, um das Prgramm weiterlaufen zu lassen.

Hinweis 1 — **STILLSTAND**
Manche Soundkarten reagieren nicht besonders gut auf die Abfrage des Computers und können ihn zum Stillstand bringen. In diesem Fall müssen Sie den AUTOMATIK-Prozeß erneut starten. Das Programm speichert solche Soundkarten und fragt sie nicht noch einmal ab. Wenn Sie eine neue Soundkarte installieren, müssen Sie auf jeden Fall LOG LÖSCHEN anklicken, bevor Sie den AUTOMATIK-Prozeßstarten.

Hinweis 2—**PHANTOM-SOUNDKARTEN**
Einige Soundkarten kann der Computer mit anderen verwechseln, was dann zu sogenannten Phantom-Entdeckungen führt (die AUTOMATIK findet eine Soundkarte, die nicht tatsächlich vorhanden ist; der Soundtest funktioniert dann natürlich nicht). In diesem Fall sollten Sie den AUTOMATIK-Prozeß nochmals starten und WEITER statt BESTÄTIGEN anklicken, wenn das Programm bei einer Phantomkarte anhält.

Der Konfigurations-Bildschirm

Nachdem Sie den Sound eingestellt haben, kommen Sie ins KONFIGURATIONS-Menü.

Im Konfigurations-Menü passen Sie das Programm Ihrer Hardware und Ihren persönlichen Standard-Einstellungen an. Es gibt fünf Bereiche im Konfigurations-Bildschirm:

CD-ROM
SPEICHER
GRAFIK
SOUND
VERSCHIEDENES

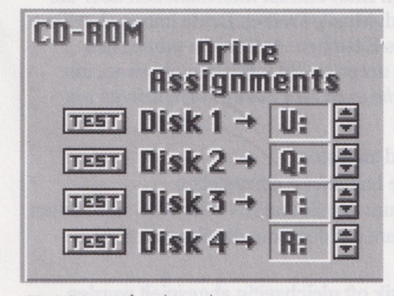
Lesen Sie den folgenden Absatz sorgfältig. Wenn Sie alles konfiguriert haben, klicken Sie OK an, um die Einstellungen zu speichern.

Das Konfigurationsmenü.

CD-ROM

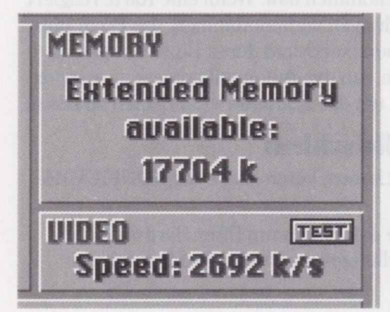
Dieser Abschnitt wurde für Benutzer von mehreren CD-ROM-Laufwerken oder CD-Wechslern eingerichtet. Damit müssen Sie keine Cds mehr wechseln, wenn auf mehr als eine zugegriffen werden muß. Außerdem können Laufwerke leicht gewechselt werden (in einer Konfiguration mit mehreren Laufwerken).

Laufwerkzuteilungen: Jede CD wird einem Laufwerk zugeteilt. Wenn das Spiel installiert wird, teilt das Programm allen 4 CDs den Laufwerkbuchstaben zu, der für die Installation benutzt wurde. *Wenn Sie mehrere Laufwerke oder einen Wechsler besitzen, können Sie jeder CD ein Laufwerk zuteilen.* Benutzen Sie die Pfeiltasten, um die Laufwerkbuchstaben zu ändern.

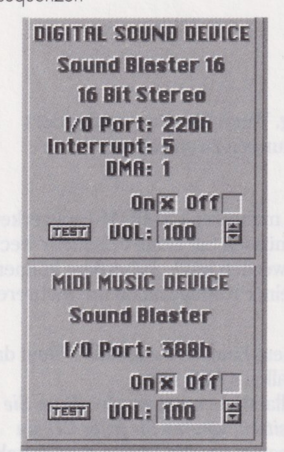


CD-ROM-Laufwerkzuteilungen

Transferrate und Burstrate



Verfügbarer Speicher und Schnelligkeit der Filmsequenzen



Soundabschnitt

Beispiel 1: Sie haben zwei CD-ROMs mit den Buchstaben E: und F:, Sie können nun **DISK 1 = E: DISK 2 = E: DISK 3 = F: DISK 4 = F:** zuteilen

Beispiel 2: Wenn Sie einen 6-CD-Wechsler mit den Buchstaben E,F,G,H,I,J besitzen, können Sie so zuteilen **DISK 1 = G: DISK 2 = H: DISK 3 = I: DISK 4 = J:**

WICHTIG: Wenn die Disks in verschiedenen Laufwerken laufen sollen, müssen Sie sicher sein, daß sie sich auch im richtigen Laufwerk befinden.

TRANSFER-RATE UND BURST-RATE

Dies sind die beiden wichtigsten Leistungsmerkmale eines CD-ROMs. Die *Transfer-Rate* bestimmt die Geschwindigkeit, mit der von der CD in den Puffer gelesen wird. Die *Burst-Rate* bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Daten vom Puffer in die CPU gelangen. Transfer-Raten varriieren zwischen 150 KB/sec (1X) bis zu 600 KB/sec (4X).Burst-Raten variieren zwischen 300 KB/sec und 2MB/sec. Höhere Raten sind natürlich besser. *Transfer-Raten unter 150 KB/sec und Burst-Raten unter 300 KB/sec verschlechtern die Darstellung auf dem Bildschirm erheblich - speziell mit langsamen Grafikkarten.*

Klicken Sie Test an, um die Leistungsfähigkeit zu ermitteln.

SPEICHER

Der Speicher-Abschnitt gibt die Größe des verfügbaren Zusatzspeichers (*Extended Memory*) an.Wenn der Zusatzspeicher kleiner als 8000KB (8 MB) ist, werden die VR-Szenen automatisch in einem kleineren Fenster ablaufen. Je kleiner der verfügbare Speicher ist, desto kleiner wird auch das entsprechende Fenster, und auch die Grafikgeschwindigkeit nimmt ab. *Zu wenig Zusatzspeicher kann auch zum Verlust einiger Musik- und Effektteile führen.* Sie können den Zusatzspeicher unter Umständen durch die Verkleinerung oder Entfernung von Cache, Ram-Disk und anderen Zusatzprogrammen vergrößern.

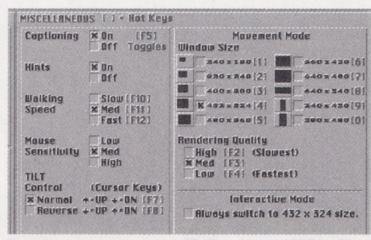
GRAFIK

Der Grafik-Abschnitt informiert Sie über die Geschwindigkeit der Grafikausgabe. Diese wird sowohl von der Geschwindigkeit der Grafikkarte als auch von der CPU-Leistung beeinflußt und hat große Auswirkungen auf die Wiedergabe der Film-Sequenzen. Sehr langsame Film-Sequenzen führen zu ruckeligen Bewegungen und können auch den Sound negativ beeinflussen. Klicken Sie auf TEST, um dies zu testen. Werte unter 5000 k/s sind langsam, Werte über 12000 k/s sind schnell.

SOUND

Der Sound-Abschnitt (links unten im Bild) enthält Informationen über die Digital-Sound-Ausgabe und den Midi-Musik-Treiber. Beide haben eine Test-Taste, Lautstärkeregler und An/Aus-Kästchen. Außerdem gibt es das WÄHLE SOUNDKARTE Kästchen unten im Bild. Klicken Sie es an, um Sound-Einstellungen zu ändern (*siehe auch Den Sound konfigurieren am Anfang dieses Kapitels*).

Klicken Sie TEST an, um den Sound zu testen.
Benutzen Sie die Pfeiltasten, um die Lautstärke einzustellen.
Klicken Sie eines der Kästchen an, um den Sound AN oder AUS zu schalten.
Klicken Sie SET SOUND DEVICE an, um den Soundtreiber oder Einstellungen zu ändern.
Tip: Da Digitalsound und Midi-Musik oft gleichzeitig abgespielt werden, sollten Sie die Lautstärken so einstellen, daß die Musik die Sprache nicht übertönt.



Der Abschnitt Verschiedenes

VERSCHIEDENES

Dieser Bereich enthält Spiel-Optionen, die Sie nach Belieben einstellen können. Dazu gehören: Untertitel, Tips, Gehtempo, Mausempfindlichkeit, Blicksteuerung, Fenstergröße, Grafikqualität und der Interaktiv-Modus.

Untertitel: Schalten Sie diese Option auf AN, um den Text zu der digitalisierten Sprache lesen zu

können.

Tips : Under a Killing Moon hat ein ON-LINE-TIP-SYSTEM. Schalten Sie auf AUS, wenn Sie keinen Zugang dazu wünschen. Selbst wenn Sie das Tip-System auf AN schalten, müssen Sie es nicht benutzen.

Gehtempo: Sie können Ihr Gehtempo im BEWEGUNGS-MODUS einstellen. Mit NIEDRIG haben Sie eine bessere Kontrolle. Mit HOCH bewegen Sie sich schneller.

Mausempfindlichkeit: Damit können Sie einstellen, wie und wie schnell die Maus reagieren soll. Wählen Sie zwischen NIEDRIG, MITTEL und HOCH.

Blicksteuerung: Während Sie in Under a Killing Moon herumlaufen, können Sie nach oben oder unten sehen. Mit der Blickwinkelsteuerung können Sie zwischen normal oder umgekehrt wählen.

Normal: Pfeil oben=**OBEN** Pfeil unten=**UNTEN**

Umgekehrt: Pfeil oben=**UNTEN** Pfeil unten=**OBEN**

Hinweis: Es gibt diese Option, weil viele Spieler an Flugsimulatoren gewöhnt sind, die den Pfeil nach oben benutzen, um die Flugzeugnase nach unten zu kippen.

Fenstergröße: Die Größe des Fensters kann für den Bewegungsmodus auf 10 verschiedene Grö-en eingestellt werden. Klicken Sie das Kästchen neben der gewünschten Größe oder die Zahlentasten (1-0) an.

Hinweis: Wenn Sie sich schneller bewegen wollen (schnellere Frame-Rate), wählen Sie ein kleineres Fenster.

Grafik-Qualität :Wählen Sie zwischen HOCH, MITTEL und NIEDRIG. Die Grafik- Geschwindigkeit für hohe Qualität ist am langsamsten, während die Grafik-Geschwindigkeit für niedrige Qualität am schnellsten ist. *Sie können außerdem die Funktionstasten F2, F3 und F4 benutzen.*

Interaktiv-Modus - immer auf 432x324.: Aktivieren Sie diese Option, um auf die volle Größe im Interaktiv-Modus zurückzuschalten, selbst wenn der Bewegungs-Modus klein eingestellt ist.

Wenn Sie alle Optionen wunschgemäß konfiguriert haben, klicken Sie OK an, um die Einstellungen zu speichern und fortzufahren.



Wie man Under a Killing Moon spielt



Die Steuerung mit dem geöffneten Hilfsfeld



Der Bildschirm Starten eines neuen Spiels

Tag 1

Jetzt können Sie mit dem Spiel beginnen. Wenn Sie die Sound-Einstellungen und Konfiguration so eingestellt haben, wie in Kapitel 1 beschrieben, sollten Sie nun die STEUERUNG mit dem geöffneten HILFSFELD vor sich haben.

Ein neues Spiel starten

Um ein neues Spiel zu starten:

1. Klicken Sie NEUSTART im Hilfsfeld an.
2. Geben Sie einen SPIELERNAME ein.
3. Klicken Sie OK an, um fortzufahren. (Sehen Sie in Kapitel 10 nach, um weitere Informationen zum Starten, Speichern und Laden eines gespeicherten Spiels zu erhalten.)

Intro

Jedesmal, wenn ein NEUER SPIELER ein Spiel beginnt, erscheint automatisch die INTRO-Sequenz. Sie können die Intro anhalten, indem Sie "P" drücken, oder überspringen, indem Sie die Leertaste drücken. Diese Tasten haben in allen Audio- und Video-Squenzen dieselbe Funktion. Dennoch sollten Sie sich die Intro einmal ansehen, da sie nützliche Informationen für das Spiel enthält.

TAG 1

Zu Beginn eines NEUEN TAGES wird die Intro-Sequenz automatisch abgespielt. Sie können Sie mit dem Drücken der Leertaste überspringen, obwohl das nicht ratsam ist, um keine wichtigen Informationen zu verpassen. Wenn Sie ein neues Spiel starten, ist dies TAG 1. Sobald die Intro von TAG 1 zu Ende ist, müssen Sie einen kurzen Moment warten, während das BÜRO geladen wird. Sie sind Tex Murphy, dies ist Ihr Büro und deswegen sollten Sie sich hier als erstes ein wenig umsehen.

Änderungs-Modi

In der Steuerung von Under a Killing Moon gibt es zwei MODI. Um zwischen Ihnen hin- und herzuschalten, drücken Sie die Leertaste oder klicken die mittlere Maustaste an.

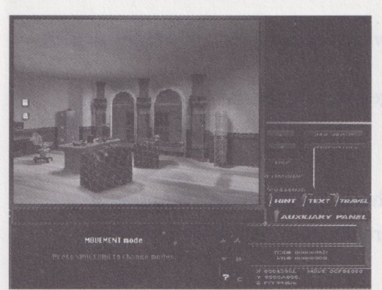
1. BEWEGUNGS-MODUS: Sie können sich in einem Raum oder in einer anderen Umgebung bewegen. Wenn Sie nicht in diesem Modus sind, erscheint die Steuerung je nach Fenster-Größe und gibt "Bewegungs-Modus" in der Textbox an.

2. INTERAKTIV-MODUS: Hier passiert alles andere, außer eigene Bewegungen (Bewegungs-Modus). Alle Befehle, die Gegenstände, Gespräche, Reisen sind nur im Interaktiv-Modus verfügbar. Die Steuerung wird immer sichtbar und "Interaktiv-Modus" in der Textbox angegeben.

ACHTUNG: Um von einem in den anderen Modus zu schalten, drücken Sie die LEERTASTE oder die MITTLERE MAUSTASTE.

Der Schnell-Start

In diesem Abschnitt erhalten Sie einen kurzen Überblick über die wichtigsten Elemente des Spiels. Es wird davon ausgegangen, daß Sie Kapitel 1 gelesen haben und ein neues Spiel wie oben beschrieben gestartet haben. Gehen Sie die folgenden Schritte durch, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie man spielt.



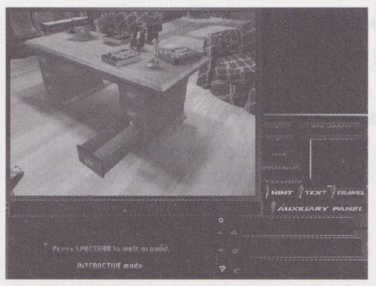
Eingeschalteter Bewegungs-Modus

Hinweis: Siehe Seite 13 für weitere Informationen zum Bewegungs-Modus.

Bewegen

1. Drücken Sie die Leertaste, um in den Bewegungs-Modus zu kommen.
2. Bewegen Sie die Maus leicht nach vorn, um im Büro umherzulaufen.
3. Gehen Sie um den Schreibtisch herum, wo sich rechts unten eine Schublade befindet.
4. Klicken Sie die rechte Maustaste an, um anzuhalten.
5. Drücken Sie die Pfeiltaste unten (auf der Tastatur), um nach unten sehen zu können. Drücken Sie die Taste solange, bis Sie die Schublade gut sehen können.

Interaktion

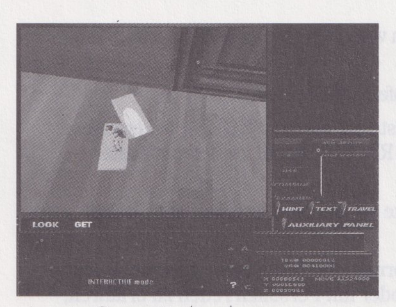


Interaktion mit Gegenständen

Hinweis: Siehe Seite 26 für weitere Informationen zum Interaktiv-Modus.

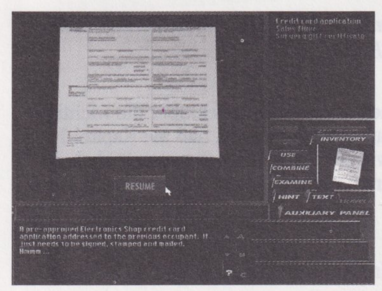
6. Drücken Sie die Leertaste, um den Bewegungs-Modus zu verlassen und den Interaktiv-Modus einzuschalten.
7. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil auf die Schublade rechts unten. Im Befehlsfenster erscheint dann SCHAUEN markiert (in gelb) und der Bildschirmpfeil verwandelt sich in SCHAUEN-Anzeiger (Lupe).
8. Klicken Sie die linke Maustaste an, um den Gegenstand SCHAUEN zu können. Tex wird dann die Schublade beschreiben. Danach verwandelt sich die Lupe in den ÖFFNEN-Anzeiger (eine offene Tür) und ÖFFNEN erscheint gelb markiert.
9. Klicken Sie die rechte Maustaste mehrmals an. Beobachten Sie, wie ÖFFNEN und SCHAUEN abwechselnd gelb erscheinen und wie sich die Lupe in die kleine Tür verwandelt. Klicken Sie die Taste so oft an, bis der ÖFFNEN-Pfeil (Tür) erscheint.
10. Klicken Sie die linke Maustaste an, um die Schublade zu ÖFFNEN.
11. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil auf den Gegenstand unten in der Schublade. Falls Sie ihn nicht sehen können, müssen Sie Ihre Position oder Ihren Blickwinkel verändern (sehen Sie dazu unter BEWEGEN nach).
12. Klicken Sie die linke Maustaste an. Tex wird dann den Gegenstand in der Schublade beschreiben.

Gegenstände nehmen

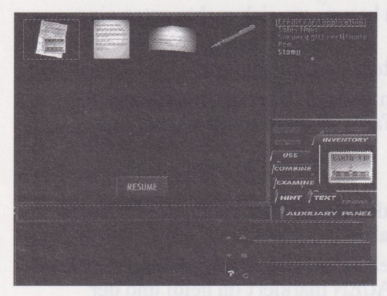


Inventar-Gegenstände nehmen.

13. Halten Sie den Bildschirmpfeil auf dem Objekt in der Schublade und klicken Sie dann die rechte Maustaste an (falls nötig), bis der NEHMEN-Pfeil (eine greifende Hand) und der NEHMEN-Befehl im Befehlsfenster gelb markiert erscheint.
14. Klicken Sie die linke Maustaste an, um die Briefmarke aus der Schublade zu NEHMEN.
15. Drücken Sie die Leertaste, um aus dem Interaktiv-Modus in den Bewegungs-Modus zu wechseln.
16. Bewegen Sie sich solange, bis Sie die Schublade links unten gut sehen können.
17. Wiederholen Sie Schritt 6 bis 14, um den Stift aus der Schublade links unten zu nehmen.

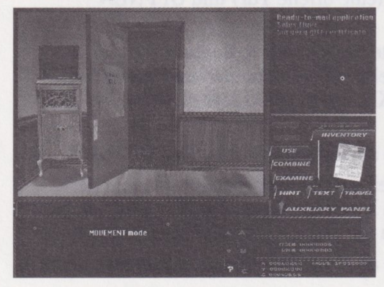


Inventar-Gegenstände prüfen

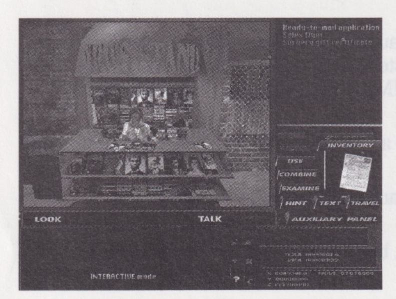


Inventar-Gegenstände kombinieren

Hinweis: Siehe Seite 19 für weitere Informationen über das Benutzen von Inventar-Gegenständen.



Einen Raum verlassen



Ein Gespräch beginnen

18. Gehen Sie in den Bewegungs-Modus.
19. Gehen Sie zur Tür. Eventuell passen Sie Ihren Blickwinkel an, um besser sehen zu können.
20. Drücken Sie die Leertaste, um wieder in den Interaktiv-Modus zu gelangen.
21. Nehmen Sie beide Postsendungen vom Boden auf.

Gegenstände prüfen

22. Klicken Sie INVENTAR an.
23. Klicken Sie in der Listebox rechts unten Kreditkarten-Antrag an.
24. Klicken Sie PRÜFENan. Der Kreditkarten-Antrag wird mit einem Begleitkommentar geprüft.
25. Klicken Sie WEITER an.

Gegenstände kombinieren

26. Klicken Sie KOMBI an. Die Inventar-Symbole erscheinen.
27. Klicken Sie im Inventar mit der linken Maustaste die Briefmarke an, woraufhin sich der Bildschirmpfeil in eine Briefmarke verwandelt.
28. Bewegen Sie die Briefmarke über den Kreditkarten-Antrag.
29. Klicken Sie die linke Maustaste an, um die Briefmarke und den Antrag zu kombinieren.
30. Klicken Sie mit der linken Maustaste den Stift an.
31. Bewegen Sie den Stift über den Kreditkarten-Antrag und klicken Sie die linke Maustaste an, um den Stift und den Antrag zu kombinieren..
32. Klicken Sie WEITER an.

Einen Raum verlassen

33. Öffnen Sie die Tür zur Straße.
34. Drücken Sie die Leertaste, um vom Interaktiv-Modus in den Bewegungs-Modus zu wechseln.
35. Gehen Sie durch die Tür. Sie werden einen Moment warten müssen, bis die STRASSE geladen wird.

Ein Gespräch anfangen

36. Sehen Sie sich auf der Straße um und suchen Sie Chelsee am Kiosk.
37. Gehen Sie zu Chelsee.
38. Drücken Sie die Leertaste, um vom Bewegungs-Modus in den Interaktiv-Modus zu wechsen.
39. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil auf Chelsee.
40. Klicken Sie die rechte Maustaste an, bis der REDEN-Pfeil erscheint (ein redender Mund) und der REDEN-Befehl im Befehlsfenster markiert ist.
41. Klicken Sie die linke Maustaste an, um ein Gespräch mit Chelsee anzufangen.

Nun haben Sie die wichtigsten Informationen zum Spiel. Um mehr über Bewegen, Gegenstände benutzen oder mit Personen reden zu erfahren, lesen Sie in den nächsten drei Kapiteln nach.

Hinweis: Weitere Informationen über MIT PERSONEN REDEN auf Seite XX.



Bewegungs-Modus

Realistische Bewegungen sind wichtig, um eine Virtuelle Welt zu kreieren. Deswegen ist der Bewegungsmodus in Under a Killing Moon so designt worden, daß er möglichst echt aussieht. In diesem Kapitel werden alle verfügbaren Bewegungen wie Gehen, Laufen, nach oben/unten sehen, nach links/rechts bewegen, den Kopf drehen, sich nach oben/unten bewegen, Treppensteigen, Anhalten, Türen öffnen und Hindurchgehen erläutert.

Um in den Bewegungs-Modus zu gelangen (oder zu verlassen), drücken Sie die Leertaste oder klicken Sie die mittlere Maustaste an.

Hinweis: Damit Sie sich bewegen können, muß in der Textbox unter dem Spielfenster Bewegungs-Modus angezeigt sein. Während Gesprächen oder Filmsequenzen können Sie nicht in den Bewegungs-Modus wechseln.

Gehen

Gehen ist die Grundform der Bewegung in diesem Programm.

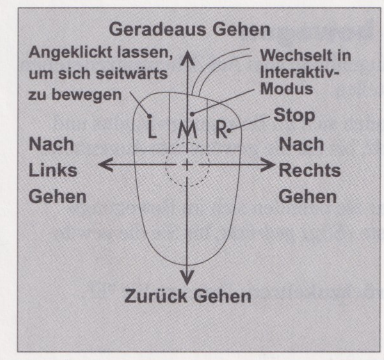
Gehen: Bewegen Sie die Maus im Bewegungs-Modus *vor oder zurück.*

Wenden: Bewegen Sie die Maus nach *links oder rechts.*

Langsamer werden: Bewegen Sie die Maus in die *Ihrer Gehrichtung entgegengesetzte Richtung.*

Anhalten: Es gibt *zwei Möglichkeiten,* um Ihre Bwegung anzuhalten.

1. Klicken Sie *die rechte Maustaste* an, um sofort anzuhalten.
2. Drücken Sie die *Leertaste* oder klicken *Sie die mittlere Maustaste* an, um anzuhalten und den Bewegungs-Modus zu verlassen.



Die Maussteuerung

Hinweis: Eine kleine Mausbewegung produziert eine langsame Gehgeschwindigkeit, während eine lange Mausbewegung eine schnelle Geschwindigkeit produziert. Sie können nicht schneller werden, indem Sie die Maus hin- und herjagen. Am besten machen Sie sich anfangs mit sehr kleinen Mausbewegungen mit der Steuerung vertraut.

Laufen

Mit Laufen kommen Sie schneller voran, als mit Gehen.

So laufen Sie:

1. Sie befinden sich im Bewegungs-Modus und beginnen zu GEHEN, wie oben beschrieben.
2. Halten Sie *"R" gedrückt*, während Sie gehen.

Nach oben/unten sehen

Mit dieser Option können Sie nach oben oder unten blicken.

Nach oben oder unten sehen: Sie befinden sich im Bewegungs-Modus und *drücken die Pfeiltaste oben oder unten* (auf der Tastatur). Halten Sie die Taste solange gedrückt, bis Sie den gewünschten Blickwinkel erreicht haben.

Um in den Standard-Blickwinkel zurückzukehren: Drücken Sie die *Indent-Taste.*

Den Kopf drehen

Mit dieser Option können Sie Ihren Kopf drehen, *ohne Ihre Gehrichtung zu verändern.*

Den Kopf drehen: Halten Sie folgende Tasten gedrückt:

TASTE	AKTION
A	30 Grad nach links sehen
S	30 Grad nach rechts sehen
Z	Nach hinten sehen
Q	90 Grad nach links sehen
W	90 Grad nach rechts sehen
D	30 Grad nach unten sehen
F	30 Grad nach oben sehen

Um Ihre Gehrichtung dem aktuellen Blickwinkel anzupassen: Halten Sie eine oder mehrere Tasten zum Kopfdrehen gedrückt, und klicken Sie DIE LINKE MAUSTASTE zweimal an oder schalten Sie in den INTERAKTIV-MODUS

Nach links/rechts bewegen

Mit dieser Option können Sie sich seitwärts bewegen.

Sich nach links/rechts bewegen:

1. Sie befinden sich im Bewegungs-Modus und *halten die linke Maustaste gedrückt.*
2. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts.

Sich nach oben/unten bewegen

Mit dieser Option können Sie Ihre Augenhöhe vom Auf-Zehenspitzen-stehen bis Flach-auf-dem-Boden-liegen einstellen.

Die Augenhöhe erhöhen: Sie befinden sich im Bewegungs-Modus und halten die *linke Umschalttaste gedrückt*, bis Sie die gewünschte Augenhöhe erreicht haben.

Augenhöhe niedriger einzustellen: Sie befinden sich im Bewegungs-Modus und halten die Steuerungstaste *(Strg) gedrückt*, bis Sie die gewünschte Augenhöhe erreicht haben.

Um zur normalen Augenhöhe zurückzukehren: Drücken Sie "E".

Hinweis: Sie können anhalten, sich drehen, den Blickwinkel ändern, sich weitwärts bewegen, rennen und Treppen steigen.

Treppensteigen

Sie können Treppensteigen, indem Sie einfach auf sie zu laufen und weiterlaufen. Die Augenhöhe verhält sich immer in Relation zu Ihrem Standpunkt auf der Treppe.

Hinweis: Eine kleine Mausbewegung produziert eine langsame Gehgeschwindigkeit, während eine lange Mausbewegung eine schnelle Geschwindigkeit produziert. Sie können nicht schneller werden, indem Sie die Maus hin- und herjagen. Am besten machen Sie sich anfangs mit sehr kleinen Mausbewegungen mit der Steuerung vertraut.

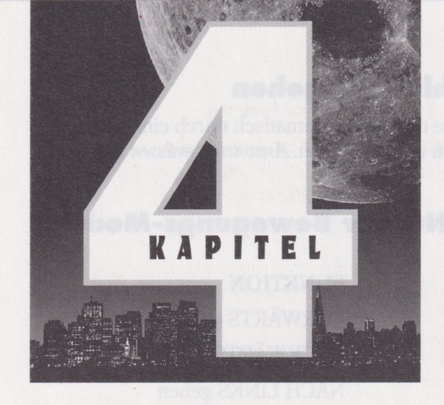
Türen öffnen und hindurchgehen

In diesem Programm gehen Sie nur dann automatisch durch eine Tür, wenn Sie sehr nah an der Tür standen und sie öffnen. *Ansonsten müssen Sie durch die Tür hindurchgehen.*

ZUSAMMENFASSUNG der Bewegungs-Modus Steuerungnen.

STEUERUNG	FUNKTION
Maus VORWÄRTS	VORWÄRTS gehen
Maus ZURÜCK	RÜCKWÄRTS gehen
Maus NACH LINKS	NACH LINKS gehen
Maus NACH RECHTS	NACH RECHTS gehen
LINKE MAUSTASTE + Maus nach LINKS	SEITWÄRTS-LINKS gehen
LINKE MAUSTASTE + Maus nach RECHTS	SEITWÄRTS-RECHTS gehen
PFEILTASTE OBEN	nach OBEN sehen
PFEILTASTE UNTEN	nach UNTEN sehen
INDENTTASTE	wieder normal geradeaus sehen
LINKE SHIFTTASTE	Augenhöhe ERHÖHEN
STEUERUNGSTASTE	Augenhöhe NIEDRIGER ein stellen
E	zurück zur normalen Augenhöhe
Blickwinkeltasten (gedrückt halten)	
A	30 Grad nach links sehen
S	30 Grad nach rechts sehen
Z	Nach hinten sehen
Q	90 Grad nach links sehen
W	90 Grad nach rechts sehen
D	30 Grad nach unten sehen
F	30 Grad nach oben sehen
Doppelklick linke Maustaste	Gehrichtung dem Blickwinkel anpassen
In Interaktiv-Modus wechseln	Gehrichtung dem Blickwinkel anpassen

HINWEIS: Die Blickwinkeltasten ändern nicht die Gehrichtung, sondern nur die Blickrichtung, solange die Taste gedrückt bleibt. Wird die Taste losgelassen, blicken Sie wieder in Gehrichtung. Um Ihre Gehrichtung dem aktuellen Blickwinkel anzupassen, klicken Sie die linke Maustaste zweimal an oder wechseln in den Interaktiv-Modus.



Schauen-Nehmen-Bewegen-Öff-nen-Reden-An/Aus

Im Interaktiv-Modus finden alle *Interaktionen mit Gegenständen* und Personen statt.

Um die folgenden Befehle ausführen zu können, müssen Sie sich im *Interaktiv-Modus* befinden.

SCHAUEN

Mit dem Schauen-Befehl *erhalten Sie eine Beschreibung eines Gegenstandes oder einer Person.*

Wenn der Bildschirmpfeil auf einem wichtigen Gegenstand steht, wird SCHAUEN markiert imBefehlsfenster erscheinen und der Bildschirmpfeil verwandelt sich in eine Lupe. Falls ein anderer Befehl verfügbar ist, wie z. B. Nehmen, Bewegen usw., werden diese Befehle ebenso markiert.

Den SCHAUEN-Befehl benutzen:

1. Sie befinden sich im Interaktiv-Modus und positionieren den Bildschirmpfeil auf den Gegenstand, *den Sie an*SCHAUEN *möchten. Um ihn an*SCHAUEN *zu können muß die Lupe erscheinen.*
2. Um BILDSCHIRMPFEILE ZU ÄNDERN, klicken Sie die rechte Maustaste an.
3. Wenn die LUPE ERSCHEINT, *klicken Sie die linke Maustaste an.*

Um einen Gegenstand Anschauen zu können, muß die Lupe erscheinen.

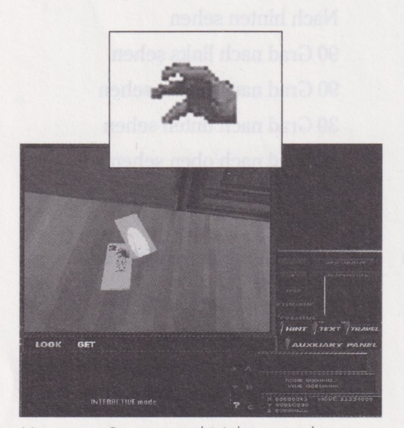
NEHMEN

Mit diesem Befehl können *Sie Gegenstände nehmen und Ihrer Gegenstandsliste beifügen.*

Immer, wenn der Bildschirmpfeil auf einem verfügbaren Gegenstand ist, erscheint NEHMEN markiert im Befehlsfenster (zusammen mit SCHAUEN). *Der NEHMENPFEIL ist eine GREIFENDE HAND.*

Um den Nehmen-Befehl zu benutzen:

1. Sie befinden sich im Interaktiv-Modus und positionieren den Bildschirmpfeil über dem Gegenstand, den Sie nehmen möchten. *Der Nehmen-Pfeil (greifende Hand) muß erscheinen, damit Sie einen Gegenstand nehmen können.*
2. Klicken Sie die RECHTE MAUSTASTE an, um die Pfeile zu ändern.
3. Wenn die greifende Hand erscheint, *klicken* Sie *die linke Maustaste an.*



Um einen Gegenstand Nehmen zu können, muß die greifende Hand erscheinen.

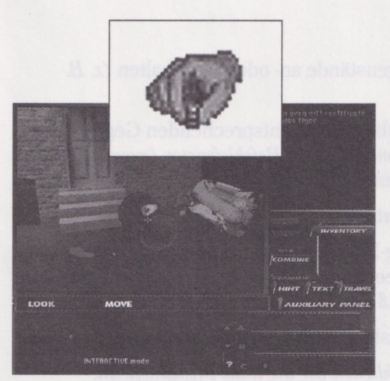
BEWEGEN

Mit diesem Befehl können Sie einen *Gegenstand bewegen.*

Immer, wenn sich der Bildschirmpfeil über einem beweglichen Gegenstand befindet, erscheint BEWEGEN markiert im Befehlsfenster (zusammen mit SCHAUEN). *Der Bewegen-Pfeil ist eine Hand, die eine Schachfigur bewegt.*

Um den Bewegen-Befehl zu benutzen:

1. Sie befinden sich im Interaktiv-Modus und positionieren den Bildschirmpfeil über dem Gegenstand, den Sie bewegen möchten. *Um einen Gegenstand bewegen zu können, muß der Bewegen-Pfeil (Hand, die eine Schachfigur bewegt) erscheinen.*
2. Klicken Sie die rechte Maustaste an, um die Pfeile zu ändern.
3. Wenn die eine Schachfigur bewegende Hand erscheint, *klicken Sie die linke Maustaste an.*



Um einen Gegenstand Bewegen zu können, muß die eine Schachfigur bewegende Hand erscheinen.

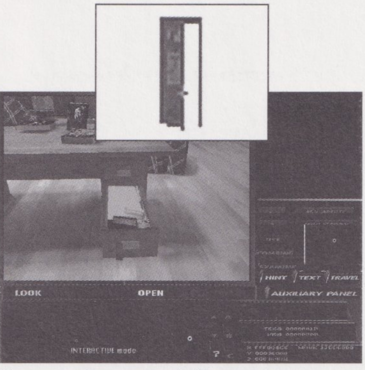
ÖFFNEN

Mit diesem Befehl können Sie Gegenstände, *wie z. B. Türen, Safes, Schubladen usw., öffnen.*

Immer, wenn der Bildschirmpfeil über einem "aufmachbaren" Gegenstand positioniert ist, erscheint ÖFFNEN markiert im Befehlsfenster (zusammen mit SCHAUEN). *Der Öffnen-Pfeil ist eine halboffene Tür.*

Den Öffnen-Befehl benutzen:

1. Sie befinden sich im Interaktiv-Modus und positionieren den Bildschirmpfeil über dem Gegenstand, den Sie öffnen möchten. *Um einen Gegenstand öffnen zu können, muß der Öffnen-Pfeil (die halboffene Tür) erscheinen.*
2. Klicken Sie die rechte Maustaste an, um die Pfeile zu ändern.
3. Wenn die halboffene Tür erscheint, *klicken Sie die linke Maustaste an.*



Um einen Gegenstand öffnen zu können, muß die halboffene Tür erscheinen.

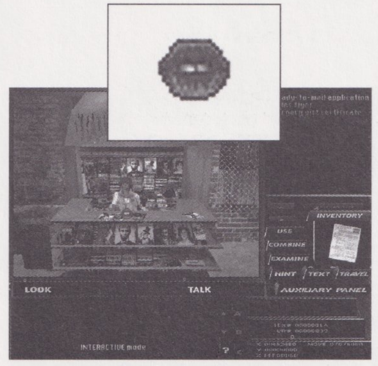
REDEN

Mit diesem Befehl können Sie Gespräche *mit einer Person anfangen.*

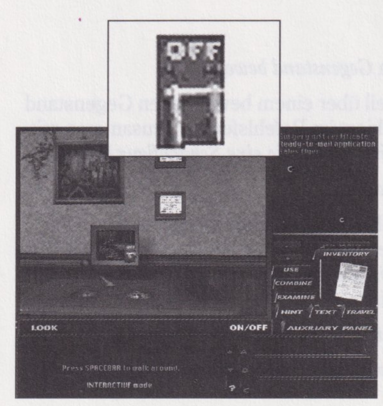
Immer, wenn der Bildschirmpfeil über einer Person positioniert ist, mit der Sie reden können, erscheint REDEN markiert im Befehlsfenster (zusammen mit SCHAUEN). *Der Reden-Pfeil ist ein sprechender Mund.*

Um den Reden-Befehl zu benutzen:

1. Sie befinden sich im Interaktiv-Modus und positionieren den Bildschirmpfeil über der Person. *Um mit einer Person reden zu können, muß der Reden-Pfeil erscheinen.*
2. Klicken Sie die rechte Maustaste an, um die Pfeile zu ändern.
3. Wenn der redende Mund erscheint, *klicken Sie die linke Maustaste an.*



Um mit einer Person Sprechen zu können, muß der sprechende Mund erscheinen.



Um einen Gegenstand An oder Aus-zuschalten, muß der Schalter erscheinen.

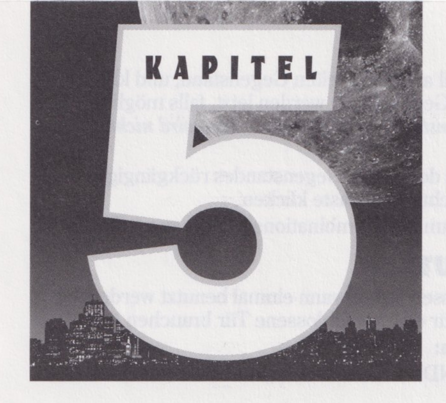
AN/AUS

Mit diesem Befehl können Sie Gegenstände an- oder ausschalten *(z. B. Computer)*.

Immer, wenn der Bildschirmpfeil über einem entsprechenden Gegenstand positioniert ist, *erscheint AN/AUS markiert im Befehlsfenster (zusammen mit SCHAUEN). Der An/Aus-Pfeil ist ein Schalter.*

Um den An/Aus-Befehl zu benutzen:

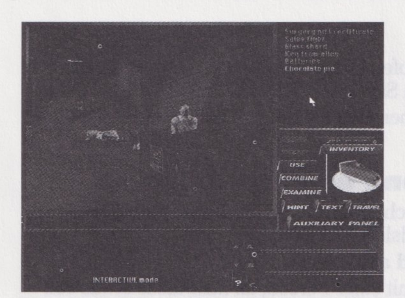
1. Sie befinden sich im Interaktiv-Modus und positionieren den Bildschirmpfeil über einem geeigneten Gegenstand. *Um den An/Aus-Befehl benutzen zu können, muß der An/Aus-Pfeil erscheinen.*
2. Klicken Sie die rechte Maustaste an, um die Pfeile zu ändern.
3. Wenn der Schalter erscheint, *klicken Sie die linke Maustaste an.*



Gegenstände

Im INTERAKTIV-MODUS finden alle Interaktionen mit Gegenständen und Personen statt.

Für die folgenden Befehle müssen Sie sich im *Interaktiv-Modus* befinden.



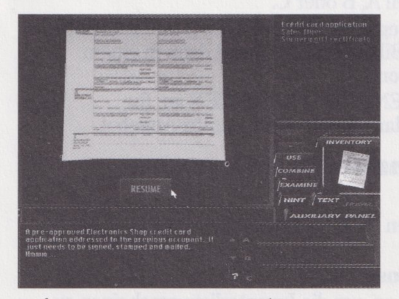
Einsehen des Inventars

INVENTAR einsehen

Wenn Sie einen *Gegenstand nehmen* (wie z. B. die Briefmarke aus der Schublade in Tex' Büro), wird er Ihrem *Inventar hinzugefügt* (siehe auch *unter NEHMEN auf Seite XX)*.

Ihre Gegenstandsliste einsehen:

1. Klicken Sie GEGENSTÄNDE an, um die IListe oben rechts erscheinen zu lassen.
2. Klicken Sie einen Gegenstand an, um ihn zu markieren und ein Bild von ihm in dem kleinen Fenster erscheinen zu lassen.
3. Sollten Sie mehrere Gegenstände auf der Liste haben, die gezeigt werden können, wird der Oben/Unten-Pfeil aktiviert. Klicken Sie die Pfeile an, um nach oben oder unten zu scrollen.



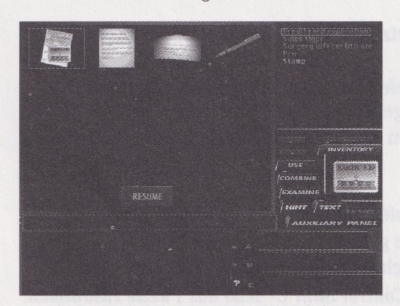
Prüfen von Inventar-Gegenständen

IGegenstände PRÜFEN

Sie sollten sich jeden Gegenstand, den Sie nehmen, genau ansehen, da er einen anderen, nützlichen Gegenstand zum Vorschein bringen könnte.

Einen Gegenstand PRÜFEN:

1. Klicken Sie GEGENSTÄNDE an, um die Liste erscheinen zu lassen.
2. Klicken Sie einen Gegenstand an, um ihn zu markieren.
3. Klicken Sie PRÜFEN an.
4. Um diesen Modus zu verlassen, klicken Sie WEITER an.



Kombinieren von Inventar-Gegenständen

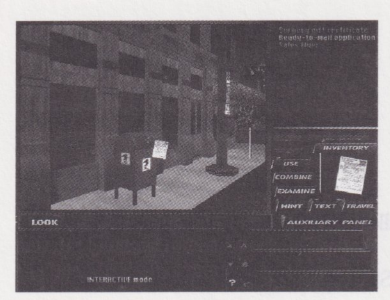
Gegenstände KOMBINIEREN

Oft müssen zwei Gegenstände kombiniert werden, *um einen neuen Gegenstand zu schaffen.*

Gegenstände kombinieren:

1. Klicken Sie Kombi an. Sie gelangen dann in den Kombinations-Modus und die Bilder der verfügbaren Gegenstände werden im Spielfenster dargestellt.
2. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil auf den ersten Gegenstand, den Sie kombinieren möchten, und klicken Sie ihn an. *Der Bildschirmpfeil wird in dieses Objekt verwandelt.*

3. Bewegen Sie nun den Pfeil auf den zweiten Gegenstand, und klick en Sie ihn wieder an. Die Gegenstände werden jetzt, falls möglich, kombiniert. *Sind die Gegenstände nicht kombinierbar, wird nichts geschehen.*
4. Sie können das Anklicken des ersten Gegenstandes rückgängig machen, indem Sie die rechte Maustaste klicken.
5. Klicken Sie WEITER an, um den Kombinations-Modus zu ver lassen.



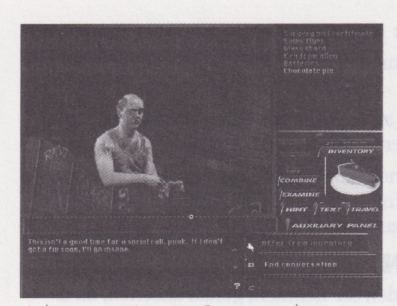
Benutzen von Inventar-Gegenständen

Gegenstände BENUTZEN

Die meisten Gegenstände müssen irgendwann einmal benutzt werden. Sie werden z. B. einen Schlüssel für eine verschlossene Tür brauchen.

Einen Gegenstand benutzen:

1. Klicken Sie GEGENSTÄNDE an, um die Inventarliste erscheinen zu lassen.
2. Klicken Sie einen Gegenstand an, um ihn zu markieren und ihn im kleinen Fenster darzustellen.
3. Klicken Sie BENUTZE an.
4. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil in das Spielfenster. Dort erscheint er dann als der Gegenstand, den Sie ausgewählt haben.
5. Positionieren Sie den Pfeil über dem anderen Gegenstand und klicken Sie die linke Maustaste.



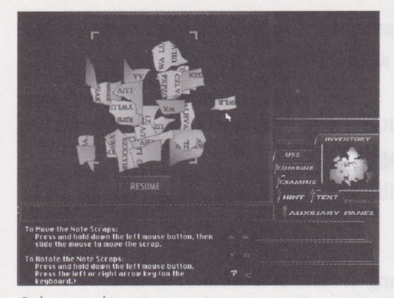
Anbieten von Inventar-Gegenständen

Gegenstände anderen Personen anbieten

Manche Personen im Spiel sind nicht besonders kooperativ, solange Sie ihnen nichts aus Ihrer Gegenstandsliste anbieten.

Einer Person einen Gegenstand anbieten:

1. An dem Punkt im Gespräch mit einer Person, an dem diese etwas von Ihnen annehmen würde, erscheint GEGENSTAND ANBIETEN als eine der Antwortmöglichkeiten A, B oder C.
2. Klicken Sie in der Liste den Gegenstand an, den Sie gerne anbieten möchten. Rechts neben dem Bildschirm erscheint dann in einem kleinen Kästchen ein Bild davon.
3. Klicken Sie die Antwort GEGENSTAND ANBIETEN an. Ihr Gesprächspartner antwortet dann automatisch auf Ihr Angebot.



Schnippsel zusammensetzen

Hinweis: Manche Schnippsel müssen vor dem Zusammensetzen gedreht werden.

Notizen in der Gegenstandsliste zusammensetzen

Während Ihrer Ermittlungen finden Sie öfter Notizzettelschnippsel, die Sie zusammensetzen müssen.

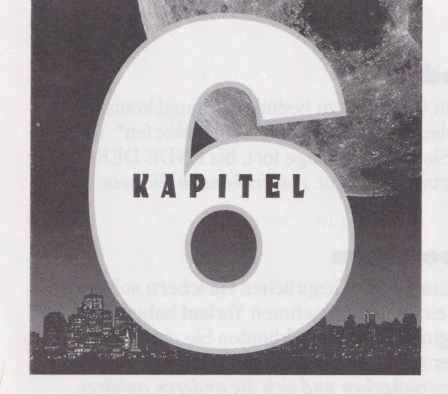
Notizzettelschnippsel zusammensetzen:

1. Klicken Sie GEGENSTÄNDE an, um die Inventarliste erscheinen zu lassen.
2. Klicken Sie die Schnippsel, Fetzen usw. an, um sie zu markieren.
3. Klicken Sie PRÜFEN an.
4. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil auf einen der Schnippsel und halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt.
5. Ziehen Sie den Schnippsel zum nächsten und lassen Sie die Maustaste los.

Schnippsel drehen:

1. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil auf einen der Schnippsel.
2. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
3. Drücken Sie die linke oder rechte Pfeiltaste (auf der Tastatur).

Ein Tip: Die Tastenkombination "Control Shift C" setzt das Puzzle zusammen.



Gespräche

Gespräche sind ein wichtiger Teil der Ermittlungen in Under a Killing Moon.

Mit Chelsee reden.

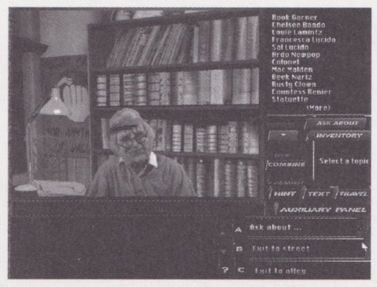
Hinweis: Der Text in den Antwortboxen gibt Ihnen mehr einen Hinweis auf die Art der Antwort, als den genauen Wortlaut. So können schon vorher ungefähr ahnen, was Tex sagen wird, bevor Sie die tatsächliche Antwort sehen.

Wie man mit Personen spricht

Wenn Sie zum ersten Mal Ihr Büro verlassen und auf der Straße ankommen, sollten Sie sich umsehen und Chelsee suchen, der der Kiosk gegenüber vom Ritz Hotel gehört. Reden Sie mit ihr, gehen Sie über die Straße und folgen Sie diesen Schritten:

Um ein Gespräch anzufangen:

1. Vergewissern Sie sich, daß Sie sich im Interaktiv-Modus befinden.
2. Bewegen Sie den Bildschirmpfeil auf Chelsee.
3. Klicken Sie die rechte Maustaste an, bis REDEN im Befehlsfenster gelb markiert ist und der redende Mund erscheint.
4. Klicken Sie die linke Maustaste an und Chelsee wird das Gespräch beginnen.
5. Wenn Chelsee zuende gesprochen hat, erscheinen drei Antwortarten rechts unten im Bildschirm. *Klicken Sie A, B oder C an.* Tex wird dann Chelsee antworten.
6. Um das Gespräch zu BEENDEN, müssen Sie es führen, bis GESPRÄCH BEENDEN erscheint oder die Person die Unterhaltung abbricht (diese Limitierungen sind nötig, damit die Person weiß, wie sie antwortet, wenn sie Sie nocheinmal trifft.)
7. Alle Gespräche werden in der oben beschriebenen Form abgehalten.



Nach etwas fragen..

Hinweis: Manchmal wird die Fragen nach ...-Liste länger als eine Seite sein. Dann erscheinen Oben/Unten-Pfeile, die Sie anklicken können, um nach oben oder unten zu scrollen.

Personen nach etwas fragen

Ihre Gespräche können sehr unterschiedlich verlaufen, aber manchmal können Sie die andere Person nach etwas fragen. In diesem Moment erscheint FRAGE NACH als eine der Antwortmöglichkeiten. Klicken Sie ein bliebiges Stichwort in der Liste an und die Person wird darauf antworten.

Personen bestechen

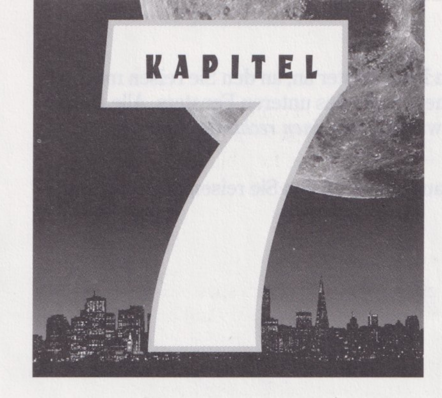
Manche Personen werden nicht besonders kooperativ sein, solange Sie ihnen nichts anbieten. Deswegen werden Sie ihnen etwas aus Ihrer GEGENSTÄNDE-Liste anbieten müssen. *Lesen Sie dazu mehr unter Gegenstände anderen Personen anbieten' in Kapitel 5.*

Ein Gespräch beenden

Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Gespräch zu beenden. Einmal können Sie der Person auf den Schlips treten und automatisch "rausgeworfen" (oder sogar getötet) werden. Oder Sie fahren solange fort, bis ENDE DER UNTERHALTUNG als Antwortart erscheint. *Anders können Sie kein Gespräch beenden.*

Vor Gesprächen speichern

Es gibt mehrere Gründe, warum Sie vor Gesprächen speichern sollten. Erstens könnte das Gespräch einen unangenehmen Verlauf haben. Sie können dann einfach von vorn beginnen. Zweitens könnten Sie eine verlockende Antwortart sehen, es aber richtiger finden, eine andere auszuwählen. *Sie können dann noch einmal zurückgehen und sich die anderen anhören.* *Lesen Sie mehr dazu unter `Starten/Speichern/Ein gespeichertes Spiel laden' in Kapitel 10.*



Das Reisesystem

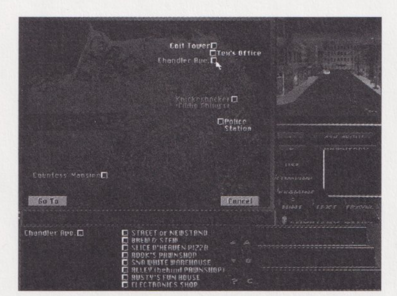
In der Straße, in der Sie leben (Chandler Avenue), können Sie zu neuen Schauplätzen gehen, Türen öffnen und hineingehen. *Um jedoch an andere Schauplätze außerhalb Ihrer Straße zu kommen, müssen Sie das Reisesystem benutzen.*

An der ersten Ort reisen

Wenn Sie anfangen, *Under a Killing Moon* zu spielen, gibt es noch keine Schauplätze*, an die Sie reisen können.*

Um an Ihr erstes Ziel zu gelangen:

1. Gehen Sie vor die Brew & Stew Kneipe.
2. Heben Sie die Zeitung vom Bürgersteig auf.
3. PRÜFEN Sie die Zeitung in der Gegenstandsliste.
4. Klicken Sie den Artikel *"Freispruch für Polizisten im Prozeß wegen Amtsmi·ßbrauchs"* mit der linken Maustaste an.
5. Klicken Sie Weiter an, um die Zeitung zu verlassen.
6. Klicken Sie Weiter an, um das PRÜFEN-Fenster zu verlassen.
7. Nun sehen Sie die Polizeistation im Reise-Fenster.



Das Reisesystem

Wie man reist

Das Reisesystem benutzen:

1. Klicken Sie Reisen an. Es erscheint das Reise-Fenster im Spielfenster.
2. Klicken Sie im Reisefenster den Ort an, an den Sie reisen möchten. Der Schauplatz erscheint gelb markiert.
3. Klicken Sie *GEHE ZU* an.

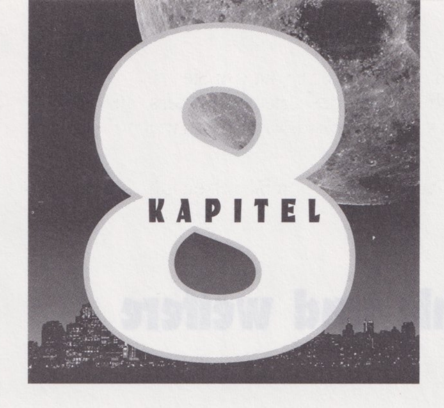
Wichtig: Manche Schauplätze, wie die Straße, in der Tex lebt, bestehen aus vielen Schauplätzen (wie Leihhaus, Elektronik-Geschäft etc.). Diese werden Unter-Schauplätze genannt.

An einen Unter-Schauplatz reisen:

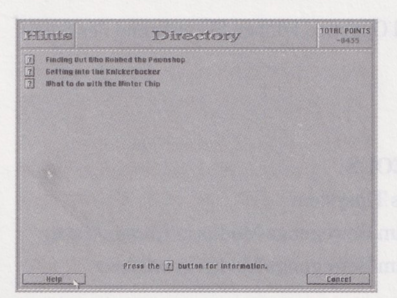
1. Klicken Sie Reisen an. Das Reisefenster erscheint im Spielfenster.

Hinweis: Unterschauplätze erscheinen erst dann im Reisesystem, wenn Sie sie einmal besucht haben.

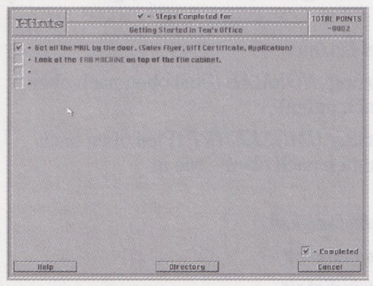
2. Klicken Sie den Ort in dem Reisefenster an, an den Sie reisen möchten. Der Hauptschauplatz erscheint links des unteren Fensters. Alle *Unter-Schauplätze* (an denen Sie waren) *erscheinen rechts* des unteren Fensters.
3. Klicken Sie den Unter-Schauplatz an, an den Sie reisen möchten. Der Ort blinkt dann gelb.
4. Klicken Sie *GEHE ZU* an.



Das Tip-System

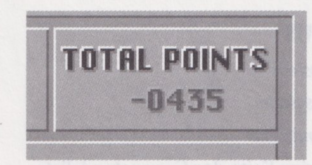


Tipverzeichnis.



Das Beispiel-Tip-Fenster.

Hinweis: Wenn Sie einen Tip brauchen, erscheint eine Zeile solange, bis Sie den Schritt ausgeführt haben. Alle ausgeführten Schritte erscheinen in Blau. **Sie können erst nach dem nächsten Tip fragen, wenn Sie den vorhergehenden ausgeführt haben.**



Das Punktesystem

In Under a Killing Moon finden Sie ein ausgefeiltes Tipsystem, das Ihnen soviel Hilfe beim Spielen wie nötig gibt. Andererseits soll der Spieler angehalten werden, das Tipsystem nur dann aufzurufen, wenn er wirklich nicht mehr weiter kommt.

Wie man das Tipsystem benutzt

Um einen Tip zu bekommen:

1. Klicken Sie TIPS an. Es *erscheint das Tipverzeichnis.* Alle Stichworte sind ungelöste Rätsel. *Das kostet 1 Punkt.*
2. Finden Sie das Rätsel, für das Sie einen Tip brauchen, und klicken Sie es an. Es erscheint ein Bildschirm, der die komplettierten Schritte anzeigt.Dieser Bildschirm zeigt Ihnen, wieviele Schritte Sie noch ausführen müssen und wieviele Sie schon ausgeführt haben. Es gibt Ihnen einen *Level 2 Tip* und kostet 0 Punkte.
3. Wenn Sie einen *Level 3 Tip* wünschen (mit genauen Ausführungen, was zu tun ist), klicken Sie die Taste neben der obersten leeren Zeile an. Dort erscheint ein Tip, der 4 Punkte kostet.

Wichtig: In diesem Programm bekommen Sie Punkte, wenn Sie Rätsel lösen, Gegenstände bekommen usw. Jedesmal, wenn Sie einen Tip anfordern, bekommen Sie Strafpunkte. *Um die Höchstpunktzahl von 1000 Punkten zu bekommen, dürfen Sie keine Tips anfordern.*

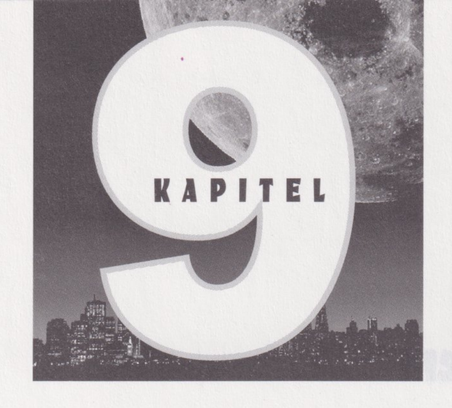
Wenn Sie das Spiel lieber ohne die Möglichkeit des Tipsystems spielen möchten, können Sie das Tipsystem sperren.

Um das Tipsystem ein-/auszuschalten:

1. Klicken Sie das Hilfsfeld an, das dann erscheint.
2. Klicken Sie Konfig an. Es erscheint das Konfigurationsmenü.
3. Gehen Sie im Konfigurationsmenü auf Tips und klicken Sie auf AUS.

Das Punktesystem

Es gibt viele Möglichkeiten, ans Ziel zu kommen und es gibt viel zu sehen und zu machen. Wir haben das Punktesystem eingebaut, um Sie anzuregen, möglichst viel zu erleben. Jedesmal, wenn Sie ein Rätsel lösen oder einen Gegenstand nehmen, bekommen Sie Punkte. Sollten Sie alles erledigt haben, was möglich war (ohne einen Tip zu benutzen), bekommen Sie die Höchstpunktzahl von 1000 Punkten. Die Punkte werden an über dem Menü und in den Tipfenstern angegeben.



Tastaturbefehle und weitere Optionen

Die folgenden Tastaturbefehle und Optionen können Sie während des Spiels benutzen:

Tastaturbefehle

TASTE	FUNKTION
	MISCELLANEOUS
F1 oder ?	es erscheint das Tipsystem
F2	Zeigt Grafiken im Bewegungs-Modus in *Hochauflösung*
F3	Zeigt Grafiken im Bewegungs-Modus in *mittlerer Auflösung*
F4	Zeigt Grafiken im Beweguns-Modus in *niedriger Auflösung*
F5 oder X	Schaltet Untertitel ein/aus
F7	Blickwinkelsteuerung *NORMAL* (Pfeil oben nach oben und Pfeil unten nach unten)
F8	Blickwinkelsteuerung *UMGEKEHRT* (Pfeil oben nach unten und Pfeil ^unten nach oben – wie in Flugsimulatoren)
F10	*langsame Gehgeschwindigkeit*
F11	*mittlere Gehgeschwindigkeit*
F12	*schnelle Gehgeschwindigkeit*
Leertaste / mittlere	wechselt zwischen Interaktiv- und Bewegungs-Modus Maustaste
beliebige Taste	Filmsequenzen oder Begleitkommentare überspringen.
P	Hält eine Filmsequenz oder Begleitkommentar an (Drücken Sie eine beliebige Taste, um fortzufahren)
	INTERAKTIV-MODUS
N	es erscheint *das Tipsystem*
V	es erscheint *das Reisesystem*
I	aktiviert die *Gegenstandsliste*
Bild oben(Pg Up)	Blättert auf die vorherige Seite der Gegenstandsliste oder fragt nach Stichwörtern

Bild unten(Pg Dn)	Blättert auf die nächste Seite des Inventars oder fragt nach Stichwörtern
=	es erscheint das Kombi-Fenster (Gegenstände müssen aktiviert sein)
E	*EXAMINE an inventory item* (Inventory must be active)
-	Blättert auf die *vorherige Seite* im Textfenster
+	Blättert auf die *nächste Seite* im Textfenster
	HILFSFELD
P	öffnet das *Hilfsfeld*
C oder Esc	Schließt das *Hilfsfeld*
N	startet ein *neues* Spiel
L	*lädt ein gespeichertes Spiel* und *fährt fort*
S	*speichert ein Spiel*
O	*Konfigurationsmenü*
I	*spielt die Intro ab*
R	*spielt den Abspann ab*
E	*Raus zum DOS*
	GESPRÄCHE
A	Wählt *Antwortart A*
B	Wählt *Antwortart B*
C	Wählt *Antwortart C*
	FENSTERGRöSSEN
1	Ändert das Fenster auf *240x180*
2	Ändert das Fenster auf *320x240*
3	Ändert das Fenster auf *400x300*
4	Ändert das Fenster auf *432x320*
5	Ändert das Fenster auf *480x360*
6	Ändert das Fenster auf *560x420*
7	Ändert das Fenster auf *640x480*
8	Ändert das Fenster auf *640x240*
9	Ändert das Fenster auf *240x420*
0	Ändert das Fenster auf *280x480*
	BEFEHLE (nur im Interaktiv-Modus)
L	Wählt SCHAUEN, falls möglich

G	Wählt *NEHMEN*, falls möglich
M	Wählt *BEWEGEN*, falls möglich
O	Wählt *öFFNEN*, falls möglich
T	Wählt *REDEN*, falls möglich
F	Wählt *AN/AUS*, falls möglich

BLICKWINKEL (nur Bewegungs-Modus-Tastegedrückt halten)

A	*30 Grad nach links sehen*
S	*30 Grad nach rechts sehen*
Z	*Nach hinten sehen*
Q	*90 Grad nach links sehen*
W	*90 Grad nach rechts sehen*
D	*30 Grad nach unten sehen*
F	*30 Grad nach oben sehen*

Hinweis: Die Blickwinkeltasten ändern nicht die Gehrichtung, sondern bewirken nur die Blickwinkeländerung, solange die Taste gedrückt wird. Wenn die Taste losgelassen wird, blicken Sie wieder in Gehrichtung. Um Ihre Gehrichtung dem Blickwinkel anzupassen, klicken Sie die Maus zweimal an oder wechseln in den Interaktiv-Modus.

Lautstärke einstellen

Zwei Arten von Sound werden in diesem Spiel benutzt: Digital-Format und MIDI Musik-Format. Beide können unabhängig voneinander ein- oder ausgeschaltet werden.

Die Lautstärke einstellen:

1. Klicken Sie das Hilfsfeld an. Das Hilfsfeld erscheint.
2. Klicken Sie Konfig an. Es erscheint das Konfigurationsmenü.
3. Gehen Sie auf Sound im Konfigurationsmenü. Dort gibt es zwei verschiedene Lautstärken und An/Aus-Felder, eins für den Digitalsound und eins für die Midi-Musik.
4. Stellen Sie mit den Pfeiltasten oben/unten die Lautstärke lauter/leiser.
5. Um den Ton ganz abzuschalten klicken, klicken Sie AUS an

Tip: Benutzen Sie die Testtaste(n), um die Lautstärke zu überprüfen, bevor Sie ins Spiel zurückkehren.



Der Sound-Abschnitt des Konfigurationsmenüs

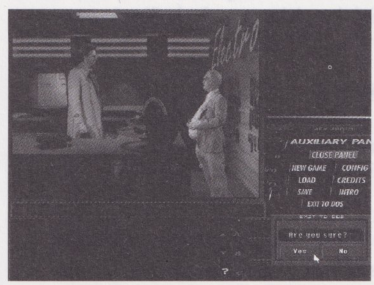
Untertitel ein-/ausschalten

Die Untertitel sehen Sie im Textfenster unter dem Spielfenster. Diejenigen, die auf die Untertitel verzichten möchten können sie auch ausschalten.

Um die Untertitel ein-/auszuschalten: Klicken Sie Text an.

Tip: Den gleichen Effekt erreichen Sie auch mit F5 oder "X".

Hinweis: Je kleiner das Spielfenster ist, desto schneller werden auch die Bewegungen. Wenn Sie einen weniger leistungsfähigen Computer besitzen, sollten Sie ein kleineres Fenster im Bewegungs-Modus benutzen. Sie können das Spielfenster aber auch beliebig verstellen, selbst wenn Sie sich gerade bewegen. Wir empfehlen jedoch bei weniger leistungsfähigen Computern ein kleineres Fenster im Bewegungs-Modus und ein größeres im Interaktiv-Modus.



So kann man das Spiel verlassen

Die Größe des Spielfensters einstellen

Das Spielfenster kann in 10 verschiedenen Größen von klein (240x180) bis volle Bildschirmgröße (640x480) dargestellt werden.

Die Größe des Spielfensters einstellen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an. Es erscheint das Hilfsfeld.
2. Klicken Sie Konfig an. Es erscheint das Konfigurationsmenü.
3. Gehen Sie im Konfigurationsmenü unter Verschiedenes auf Bewegungs-Modus. Es werden alle Fenstergrößen angegeben.
4. Klicken Sie das Kästchen neben der gewünschten Fenstergröße an.
5. Klicken Sie OK an, um wieder ins Spiel zurückzukehren.

Tip: Sie können die Größe auch mit den Zahlentasten 1-10 auf der Tastatur einstellen (siehe Tastaturbefehle und andere Optionen auf Seite xx).

Das Spiel verlassen

Manche von unseren Testspielern haben festgestellt, daß sie, auch wenn sie *Under a Killing Moon* spielen, ab und zu essen, schlafen usw. müssen. Wenn Sie müssen, dann müssen Sie eben.

Um das Spiel zu verlassen:

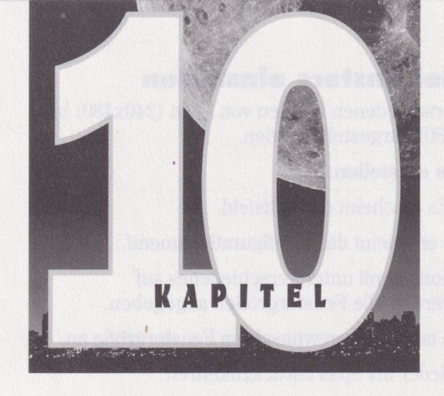
1. Klicken Sie Hilfsfeld an. Es erscheint das Hilfsfeld .
2. Klicken Sie *Zurück zu DOS an*. Sie werden gefragt, ob Sie sich sicher sind.
3. Klicken Sie Ja an.

Vorspann oder Abspann abspielen

Der Vorspann wird nur dann abgespielt, wenn Sie ein neues Spiel starten. Sie können die genauso wie den Abspann mit den Mitwirkenden jederzeit folgendermaßen abspielen:

Um Vor- oder Abspann abzuspielen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an. Es erscheint das Hilfsfeld .
2. Klicken Sie Vorspann oder Dank an an.
3. Es wird die entsprechende Videosequenz abgespielt. *Sie können sie überspringen, indem Sie die Leertaste drücken, oder anhalten, indem Sie "P" drücken.*



Starten/Speichern/Ein gespeichertes Spiel laden

Alle erfahrenen Spieler wissen, daß die Speicherfunktion in Spielen wie *Under a Killing Moon* sehr wichtig ist. In diesem Kapitel wird erklärt, wie Sie ein neues Spiel starten, wie Sie ein Spiel speichern und wie Sie ein gespeichertes Spiel laden.



So startet man ein neues Spiel

Ein neues Spiel starten

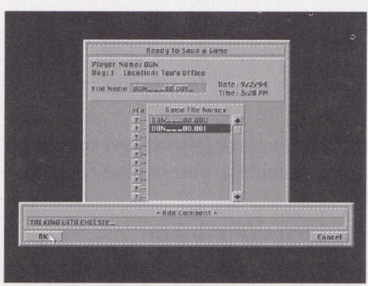
Wenn Sie zum ersten Mal ein neues Spiel starten, müssen Sie einen Spielernamen eingeben. Später können Sie beim Starten eines neuen Spieles unter demselben Namen weiterspielen oder einen anderen Namen eingeben.

Um ein neues Spiel unter einem neuen Spielernamen zu starten:

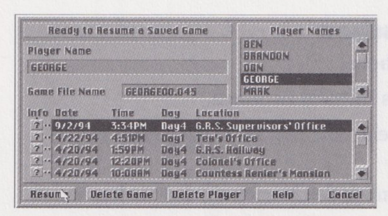
1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um das Hilfsfeld zu öffnen.
2. Klicken Sie NEUSTART an. Es erscheint eine Box zum Starten eines neuen Spiels.
3. Löschen Sie mit der Rückschrittaste den Spielernamen, falls nötig.
4. Geben Sie den neuen Spielernamen ein.
5. Klicken Sie OK an. Es beginnt automatisch ein neues Spiel.

Um ein neues Spiel unter einem bereits existierenden Spielernamen zu starten:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um das Hilfsfeld zu öffnen.
2. Klicken Sie **NEUSTART** an. Es erscheint eine Box zum Starten eines neuen Spiels.
3. Steht der richtige Spielername in der Box, gehen Sie weiter zu Schritt 5.
4. Möchten Sie einen Spielernamen aus der Spielernamenliste eingeben, klicken Sie diesen Namen an, um ihn zu markieren.
5. Klicken Sie OK an. Es beginnt automatisch ein neues Spiel.



So speichert man ein Spiel



So lädt man ein gespeichertes Spiel

Hinweis: Wenn die Liste der gespeicherten Spiele länger als eine Seite wird, können Sie sich mit der Scrollbar rechts durch die Seiten blättern.

Ein Spiel speichern

Um ein Spiel zu speichern:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um das Hilfsfeld zu öffnen.
2. Klicken Sie **Speichern** an. Es erscheint eine Box zum Speichern eines Spiels.
3. Klicken Sie FILES FORTLAUFEND SPEICHERN an. Dann erscheint die Kommentarbox.
4. Wenn Sie Kommentare zu Ihrem gespeicherten Spiel angegeben möchten (z. B. mit wem Sie gesprochen haben, was Sie gefunden haben usw.), geben Sie sie ein.
5. Klicken Sie OK an.

Ein gespeichertes Spiel weiterspielen

UEin Spiel weiterspielen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um das Hilfsfeld zu öffnen.
2. Klicken Sie **LADEN** an. Es erscheint eine Box zum Laden eines gespeicherten Spiels.
3. Alle gespeicherten Spieler werden nach Spielernamen sortiert. Klicken Sie den **Spielernamen** an, unter dem das Spiel gespeichert wurde. Der Name erscheint links und alle unter diesem Namen gespeicherten Spiele in der Box darunter.
4. Suchen Sie sich in dieser Box das gewünschte Spiel und klicken Sie es an.
5. Klicken Sie Weiter an.

Informationen über gespeicherte Spiele

Jedesmal, wenn ein Spiel gespeichert wird, werden auch Information zum Ort im Spiel mitgespeichert. Das kann wichtig sein, wenn Sie ein bestimmtes Spiel weiterspielen möchten und hilft Ihnen beim Laden.

Informationen über gespeicherte Spiele ansehen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um das Hilfsfeld zu öffnen.
2. Klicken Sie Laden an. Es erscheint eine Box zum Laden eines gespeicherten Spiels.
3. Alle gespeicherten Spiele sind nach Spielernamen sortiert. Klicken Sie den Spielernamen an, unter dem das Spiel gespeichert wurde. Der Name erscheint links und alle unter diesem Namen gespeicherten Spiele in der Box darunter.
4. Halten Sie Info neben den gespeicherten Spielen gedrückt. Es erscheint ein Infokästchen mit Spielername, Filename, Datum, Uhrzeit, Tag und Schauplatz und der Kommentar ganz unten (sofern Sie einen eingegeben haben).

Beschreibung von Informationen über gespeicherte Spiele:

Spielername: Der Name des Spielers, der das Spiel gespeichert hat.

Filename: Name des Files, die das gespeicherte Spiel enthält.

Datum: Das Datum, an dem das Spiel gespeichert wurde (aus dem internen Kalender des Computers).

Uhrzeit: Die Uhrzeit, als das Spiel gespeichert wurde (aus der internen Uhr des Computers).

Tag: Der Tag bezieht sich auf den Tag im Spiel, als es gespeichert wurde. Da *Under a Killing Moon* in sieben Tage eingeteilt ist, wird es eine Zahl von 1 bis 7 sein.

Ort: Der Schauplatz, an dem Sie das Spiel gespeichert haben.

Kommentar: Als Sie das Spiel gespeichert haben, hatten Sie Möglicheit, Ihre eigenen Kommentare einzugeben, um Ihnen eine Orientierungshilfe beim Laden zu geben.

Hinweis 1: Sie können nicht den Namen eines Spielers löschen, der gerade spielt (aktiv ist).

Hinweis 2: Wenn Sie einen Spieler löschen, löschen Sie auch automatisch alle unter seinem Namen gespeicherten Spiele.

Spieler und Spiele löschen

Um einen Spielernamen zu löschen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um das Hilfsfeld zu öffnen.
2. Klicken Sie Laden an. Es erscheint eine Box zum Laden eines gespeicherten Spiels.
3. Klicken Sie in der Spielernamenbox den Namen an, den Sie löschen möchten.
4. Klicken Sie Löschen an.
5. Vergewissern Sie sich, daß es sich um den richtigen Namen handelt und klicken Sie Ja an.

Ein gespeichertes Spiel löschen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um das Hilfsfeld zu öffnen.
2. Klicken Sie Laden an. Es erscheint eine Box zum Laden eines gespeicherten Spiels.
3. Klicken Sie das Spiel an, das Sie löschen möchten.
4. Klicken Sie Löschen an.
5. Vergewissern Sie sich, da· es sich um das richtige Spiel handelt, und klicken Sie Ja an.



Das Spiel mit leichtem Schwierigkeitsgrad spielen

Auch wenn Sie kein besonders erfahrener Spieler sind und trotzdem die Virtual World und die Filmsequenzen sehen möchten, können Sie das Spiel auch ohne großes Rätsellösen spielen.

Diese Option nennt sich *EASY* und damit können Sie an jedem beliebigen der sieben Tage einsetzen und von da an spielen. Alle Gegenstände und andere Informationen von den vorherigen Tagen sind verfügbar. Mit dem Hinweissystem und *EASY* können Sie sich die meisten Schauplätze und Filmszenen ohne viel gedankliche *Arbeit ansehen*.

Achtung: EASY beeinflußt die Kontinuität des Spiels und gibt Ihnen vielleicht nicht den kompletten Spielspaß. Wahrscheinlich haben Sie nicht viel Freude daran.

Easy spielen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um es zu öffnen.
2. Klicken Sie Laden an. Es erscheint eine Box zum Laden eines gespeicherten Spiels.
3. Klicken Sie in der Spielernamenbox EASY an. EASY erscheint dann und die Spiele EASY_00.001 (Tag 1) bis EASY_00.007 (Tag 7) in der Box mit den gespeicherten Spielen.
4. Klicken Sie das Spiel an, an dessen Tag Sie gerne einsetzen möchten. Wenn Sie z. B. EASY_00.003 eingeben, setzen Sie bei Tag 3 ein.
5. Klicken Sie Weiter an.

Wichtig: Nachdem Sie eine Weile "easy" gespielt haben, werden Sie mit der Steuerung und wie man das Spiel spielt vertraut sein. Hier empfehlen wir Ihnen dringend, ein neues Spiel unter Ihrem eigenen Namen zu starten (siehe Seite XX). *Sie werden ein ganz anderes Gefühl haben, wenn Sie das Spiel von Anfang bis Ende selbst gespielt haben.*



Technische Daten

Bevor Sie verzweifeln, sollten Sie die folgenden Ausführungen sorgfältig lesen. Dieses Kapitel enthält wichtige Informationen über das Programm, die Ihnen helfen können, Probleme zu lösen.

Das Konfigurationsmenü

Das Konfigurationsmenü erreichen Sie über das Hilfsfeld und die Konfig-Taste. Hier können Sie CD-ROM-, Grafik- und Sound-Hardware testen und das Spiel entsprechend Ihrer Hardware und Ihren persönlichen Vorstellungen einstellen.

In das Konfigurationsmenü gehen:

1. Klicken Sie Hilfsfeld an, um es zu öffnen.
2. Klicken Sie Konfig an, um in das Konfigurationsmenü zu kommen.

Es gibt fünf Bereiche im Konfigurationsmenü:

CD-ROM

CD-ROM

	Drive Assignments	Transfer Rate		Burst Rate	
TEST	Disk 1 → U:	301	k/s	400	k/s
TEST	Disk 2 → Q:		k/s		k/s
TEST	Disk 3 → T:		k/s		k/s
TEST	Disk 4 → R:		k/s		k/s

CD-ROM-Abschnitt des Konfigurationsmenüs.

Der CD-ROM-Abschnitt ist für Spieler mit mehreren CD-ROM-Laufwerken oder CD-Wechslern gedacht, damit Sie diese Hilfsmittel einsetzen können, wenn Sie das Spiel benutzen. Sie können sich das Einlegen von unterschiedlichen Disks sparen oder erleichtern, wenn sie mehrere Laufwerkegleichzeitig zur Verfügung haben. Im Spiel kann auf die verschiedenen Laufwerke zugegriffen werden (in einer Konfiguration mit mehrerenLaufwerken).

Laufwerkzuteilung: Jede Disk bekommt einen Laufwerkbuchstaben zugeteilt. Wenn das Spiel installiert wird, teilt das Programm allen 4 Disks den Laufwerks-Buchstaben zu, der bei der Installation benutzt wurde. Wenn Sie mehrere Laufwerke oder einen Wechsler besitzen, können Sie jedem CD-ROM eine Disk zuteilen. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um die Laufwerkbuchstaben zu ändern.

Beispiel 1:

Wenn Sie zwei Laufwerke mit den Buchstaben E: und F: haben, können Sie sie so zuteilen **DISK 1 = E: DISK 2 = E: DISK 3 = F: DISK 4 = F:**

Beispiel 2:

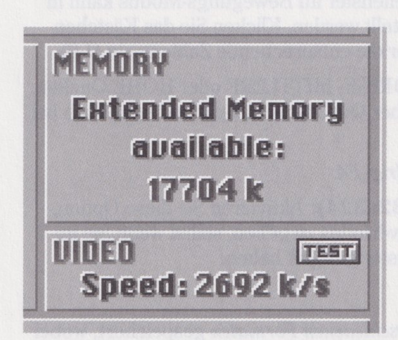
Wenn Sie einen Wechsler für 6 Disks mit den Buchstaben E, F, G, H, I und J, haben, können Sie sie so zuteilen **DISK 1 = G: DISK 2 = H: DISK 3 = I: DISK 4 = J:**

WICHTIG: Wenn Sie die Disks so einstellen, daßsie in verschiedenen Laufwerken laufen, müssen Sie sich vergewissern, daß sie sich in den richtigen Laufwerken befinden.

Transfer-Rate und Burst-Rate: Dies sind die beiden wichtigsten Leistungsmerkmale eines CD-ROM-Laufwerks.

Die Transfer-Rate bestimmt die Geschwindigkeit, mit der von der CD in den Puffer gelesen wird.Die Burst-Rate bestimmt die Geschwindigkeit, mit der Daten vom Puffer in die CPU gelangen.Transfer-Raten varriieren zwischen 150 KB/sec (1X) bis zu 600 KB/sec (4X).Burst-Raten variieren zwischen 300 KB/sec und 2MB/sec. Höhere Raten sind natürlich besser.Transfer-Raten unter 150 KB/sec und Burst-Raten unter 300 KB/sec verschlechtern die Darstellung auf dem Bildschirm erheblich – speziell mit langsamen Grafikkarten.

Klicken Sie Test an, um die Leistungsfähigkeit zu ermitteln.



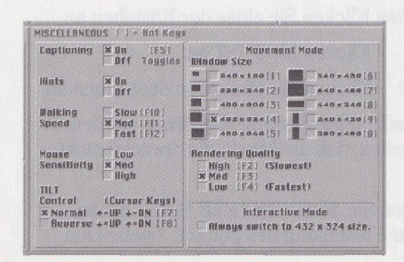
Der Speicher- und Video-Abschnitt des Konfigurationsmenüs

Speicher

Der Speicher-Abschnitt gibt Ihnen die verfügbare Speichererweiterung (Extended Memory an, während das Programm läuft. Ist sie kleiner als 8000 KB (8 MB), werden die Grafiken für die VR-Szenen (Bewegungs-Modus) so bemessen, daß sie automatisch in den verfügbaren Platz passen. Je kleiner dieser Wert ist (unter 8000 KB),desto kleiner ist das Fenster und desto ruckeliger werden die Bewegungen. Zu wenig Zusatzspeicher kann auch zum Verlust einiger Musik- und Effektteile führen. Sie können den Zusatzspeicher unter Umständen durch die Verkleinerung oder Entfernung von Cache, Ram-Disk und anderen speicherresidenten Programmen vergrößern. Für weitere Informationen, wie man sich mehr Speicherplatz freimacht, siehe auch "Grafiken ruckeln" während der Raumsuche auf Seite XX.

Grafik

Der Grafik-Abschnitt informiert Sie über die Geschwindigkeit der Grafikausgabe. Diese wird sowohl von der Geschwindigkeit der Grafikkarte als auch von der CPU-Leistung beeinflußt und hat große Auswirkungen auf die Wiedergabe der Film-Sequenzen. Sehr langsame Film-Sequenzen führen zu ruckeligen Bewegungen und können auch den Sound negativ beeinflußen. Klicken Sie auf TEST, um dies zu testen.Werte unter 5000 k/s sind langsam, Werte über 12000 k/s sind schnell.



Der Abschnitt Verschiedenes im Konfigurationsmenü

Verschiedenes

Dieser Abschnitt enthält verschiedene Spieloptionen, die Sie Ihren persönlichen Präferenzen entsprechend einstellen können. Dazu gehören: Untertitel, Hinweise, Gehgeschwindigkeit, Mausempfindlichkeit, Blickwinkel, Fenstergröße, Grafikqualität und Interaktiv-Modus-Einstellungen.

Untertitel: Schalten Sie diese Option AN, um den deutschen Text sichtbar zu machen. *Tasten: F5 oder "X"*.

Hinweise: *Under a Killing Moon* hat ein eingebautes Tipsystem. Schalten Sie es AUS, falls Sie es während des Spiels nicht verfügbar haben möchten. Aber selbst wenn Sie es AN geschaltet haben, müssen Sie es nicht benutzen.

Gehtempo: Das ist die Geschwindigkeit, mit der Sie sich im Bewegungs-Modus fortbewegen. Auf NIEDRIG läßt es sich einfacher steuern. Auf HOCH kommen Sie schneller voran.

Tasten: Niedrig=F10 Mittel=F11 Hoch=F12

Mausempfindlichkeit: Sie gibt an, wie und wie schnell die Maus auf Bewegungen reagiert.Wählen Sie zwischen NIEDRIG, MITTEL und HOCH.

Blickwinkel: Während Sie in Under a Killing Moon umherlaufen, können Sie den Blick senken oder heben. Den Blickwinkel können Sie im Normal- oder Umgekehrt-Modus einstellen.

Normal:	Pfeil oben=OBEN	Pfeil unten =UNTEN	Taste: F7
Umgekehrt:	Pfeil oben=Unten	Pfeil unten=OBEN	Taste: F8

Hinweis: Diese Option ist besonders für Spieler gedacht, die es gewöhnt sind, Flugsimulatoren zu fliegen, bei denen man die Flugzeugnase mit Pfeil oben nach unten richtet.

Hinweis: Wenn Sie weichere Bewegungen wünschen (schnellere Frameraten), sollten Sie ein kleineres Fenster wählen.

Fenstergröße: Die Größe des Spielfenster im Bewegungs-Modus kann in 10 unterschiedlichen Stufen eingestellt werden. Klicken Sie das Kästchen neben der gewünschten Größe oder die entsprechende Zahlentaste (1-0).

Grafik-Qualität: Wählen Sie NIEDRIGE, MITTLERE oder HOHE Qualität. Die Rendergeschwindigkeit bei hoher Qualität ist niedrig und sehr hoch bei niedriger Qualität.

Tasten : Hoch=F2, Mittel=F3, Niedrig=F4.

Interaktiv-Modus (immer auf 432x324): Aktivieren Sie diese Option, um auf die volle Größe im Interaktiv-Modus zu gehen, selbst wenn Sie im Bewegungs-Modus ein kleines Fenster gewählt haben.



Der Sound-Abschnitt des Konfigurationsmenüs

Sound

Der Sound im Spiel wird in zwei verschiedenen Formaten gespeichert, wobei jedes Format für einen anderen Zweck benutzt wird. Die Sprachausgabe, digitalisierte Musik und Soundeffekte werden im *Digitalformat* gespeichert, während die Hintergrundmusik im *Midi-Musik-Format* gespeichert wird. Das *Digitalformat* wird vom *Digital-Sound-Treiber* abgespielt und die *Midi-Musik* wird vom *Midi-Musik-Treiber* abgespielt.

Der Soundabschnitt (unten links im Bildschirm) enthält die Informationen für den *Digitalsound* und die *Midimusik*. Beide haben eine Testtaste, Lautstärkeregler und An/Aus-Schalter.

Um die Musik an-/auszuschalten:	Klicken Sie eines der Kästchen an.
Um den Sound zu testen:	Klicken Sie TEST an.
Um die Lautstärke einzustellen:	Klicken Sie Pfeil oben oder unten an.

Tip: Da Digitalsound und Midimusik oft gleichzeitig abgespielt werden, sollten Sie die Lautstärken so einstellen, daß die Musik die Sprache nicht übertönt.

Den Sound konfigurieren: Klicken Sie *SOUNDKARTE WÄHLEN* an. Dann erscheint der Bildsschirm zur Einstellung des Sounds (siehe Den *Sound konfigurieren* unten).

Den Sound konfigurieren

Die meisten Soundkarten funktionieren sowohl als Digital-Sound-Treiber als auch als Midi-Musik-Treiber und können beide Formate gleichzeitig wiedergeben. Deshalb sollten Sie genau angeben, welche Karte Sie besitzen und die richtige Hardware-Konfiguration finden (I/O Ports, Interrupt und DMA-Kanal).

Hinweis: Um den gesamten Sound im Spiel hören zu können, müssen Sie beide Treiber einstellen *(der Digital-Sound muß eingestellt werden, während die Einstellung der Midi - Musik empfohlen wird)*.



Der Sound-Abschnitt des Konfigurationsmenüs

Hinweis 1: STILLSTAND *Manche Soundkarten reagieren nicht besonders gut auf die Abfrage des Computers und können ihn zum Stillstand bringen. In diesem Fall müssen Sie den AUTOMATIK-Prozeßerneut starten. Das Programm speichert solche Soundkarten und fragt sie nicht noch einmal ab. Wenn Sie eine neue Soundkarte installieren, müssen Sie auf jeden Fall LOG LÖSCHEN anklicken, bevor Sie den AUTOMATIK-Prozeß starten.*

Hinweis 2: PHANTOM-SOUNDKARTEN *Einige Soundkarten kann der Computer mit anderen verwechseln, was dann zu sogenannten Phantom-Entdeckungen führt (die AUTOMATIK findet eine Soundkarte, die nicht tatsächlich vorhanden ist; der Soundtest funktioniert dann natürlich nicht). In diesem Fall sollten Sie den AUTOMATIK-Prozeß nochmals starten und WEITER statt BESTÄTIGEN anklicken, wenn das Programm bei einer Phantomkarte anhält.*

Die Digital-Sound-Ausgabe einstellen (muß immer eingestellt werden)

Klicken Sie OK an, falls nötig, um den *Digital-Format-Bildschirm* erscheinen zu lassen. Hier wählen Sie die *Digital-Sound-Ausgabe*. Markieren Sie Ihren Treiber (Karte) in der Liste, indem Sie ihn anklicken. *Sollten Sie nicht wissen, welcher es ist oder welche Eintellung Sie benutzen sollen, klicken Sie AUTOMATIK an (siehe unten)*. Benutzen Sie Pfeil oben oder unten, um die Einstellungen I/O Port, Interrupt und DMA-Kanal zu ändern.

Testen Sie die Einstellung, indem Sie *SOUND TEST* anklicken. Wenn Sie digitalisierte Sprache hören, war der Test erfolgreich. *Klicken Sie OK an um fortzufahren.* Wenn Sie keine Sprache hören, war der Test nicht erfolgreich. Probieren Sie andere I/O-, Interrupt- und DMA-Einstellungen oder versuchen Sie noch einmal AUTOMATIK.

Den Midi-Musik-Treiber einstellen (sollte eingestellt werden)

Klicken Sie OK oder WEITER an, falls nötig, um den Midi-Musik-Format-Bildschirm erscheinen zu lassen. Hier wählen Sie den Midi-Musik-Treiber. Normalerweise kann dieselbe Karte, die Sie fürDigital-Sound-Ausgabe ausgewählt haben, auch für Midi-Musik-Ausgabe funktionieren. In diesem Fall wird er in der Liste bereits markiert sein. Sie können es so lassen, oder einen anderen Treiber durch Anklicken auswählen. Stellen Sie dann mit dem Oben-/Untenpfeil den I/O Port ein. Falls Sie genügend Speicher haben, erscheint jetzt die Digital Drums Box. Vergewissern Sie sich, daß dieses Kästchen angeklickt ist, wenn Sie gerne digitalisierte Drums in Ihrer MIDI-Musik hören möchten. Klicken Sie jetzt den SOUND TEST an. Wenn sie Musik hören, war der Test erfolgreich und Sie können OK anklicken. Wenn Sie keine Musik hören, war der Test nicht erfolgreich. Versuchen Sie eine ander I/O Port-Einstellung.

AUTOMATIK benutzen (nur bei Digital-Sound-Ausgabe):

Wenn Sie sich nicht mehr erinnern könne, welche Soundkarte Sie besitzen (häufiges Problem) oder welche Einstellungen Sie dafür benutzen müssen (*noch häufigeres* Problem),kann das Sound-Modul das für Sie herausfinden

Diese Option nennt sich *AUTOMATIK* und funktioniert folgendermaßen:

Das Programm hat eine Liste von Soundkarten und "weiß", wie die einzelnen reagieren, wenn Sie "angesprochen" werden. Es startet mit der bekanntesten Soundkarte und prüft, ob diese vorhanden ist. Wenn keine Reaktion kommt, wird die nächste geprüft usw. Wenn eine Karte reagiert, werden die entsprechenden Einstellungen vorgenommen, das Programm hält an und zeigt den Namen der Karte und die Einstellungen. Hier können Sie *AKZEPTIEREN* anklicken, um AUTOMATIK-Prozess zu stoppen oder *WEITER*, um ihn weiterlaufen zu lassen.

Das CONFIG.INI-File

Das CONFIG.INI-File enthält alle Spiel-Konfigurations-Daten. Es handelt sich um ein ASCII-TextFile und erfahrene Anweder können Sie ändern, um die Spielkonfiguration zu verändern. Einige Optionen in CONFIG.INI sind nicht über das Configuration Screen Interface (im Spiel) verfügbar.

Bitte seien Sie vorsichtig, wenn Sie diese Parameter ändern, da unkorrekte Angaben unvorhersehbare Resultate haben können. *Um das System wieder in die Standard-Einstellung zu bringen, löschen Sie einfach das CONFIG.INI-File und lassen das Spiel laufen.*

Nachfolgend finden Sie eine Beispielliste des CONFIG.INI-Files mit Beschreibungen der verfügbaren Konfigurationen

Liste	***Beschreibung***
[DIGI_CONFIG]	**Digital-Sound-Treiber**
BoardNum=3	Board # (aus SOUND.INF-File)
IoAddr=0x220	I/O Port Address
DMA=5	DMA-Kanal
Int=5	Interrupt # (IRQ)
Volume=100	Lautstärke (0-100)
[MIDI_CONFIG]	**MIDI-Musik-Treiber**
BoardNum=1	Board # (aus SOUND.INF-File)
IoAddr=0x388	I/O-Port-Addresse
DigiDrums=Yes	Digital Drums An/Aus (falls Speicher >4MB)
Volume=100	Lautstärke (0-100)
[SYSTEM]	**System-Einstellungen**
LastPlayer=JOHN	Name des letzten Spielers
Pass=1	Falls Pass=0 bitte die Sound-Konfiguration aufrufen
ChainInt8=Yes	Chain nach Interrupt 8
ChainInt1C=Yes	Chain nach Interrupt 1C nach Int 8
[PREF]	**Präferenzen**
Hints=On	Hinweise = An/Aus
Captioning=Off	Untertitel = An/Aus
WalkingSpeed=Med	Gehgeschwindigkeit = Niedrig/Mittel/Hoch
MouseSens=Med	Mausempfindlichkeit =Niedrig/Mittel/Hoch
TiltCntrl=Reverse	Blickwinkel = Normal/Umgekehrt
WindowSize=4	Fenstergröße = 1-2-3-4-5-6-7-8-9-0
Rendering=High	Grafik-Qualität = Niedrig/Mittel/Hoch
Auto432x324=Off	Automatisch Fenstergröße 4 = An/Aus
CyberMouse=Off	Use CyberMouse for Control = On/Of
MPEG=Off	MPEG board benutzen (keine Funktion)
ForceScaling=Off	Vorskalierte Daten benutzen (keine Funktion)
[VIDEO]	**Video-Abschnitt**
TransferRate=8000	Video Geschwindigkeit Benchmark (rein informativ)
DirectDrive=0	Falls =1, VESA nicht benutzen (keine Funktion)
[DEBUG]	**Debug -Abschnitt**
Logfile=debug.log	Name des Log-Files
Mono=Off	Monochromes Display = An/Aus
Display=Off	Display Debug Info = An/Aus
Printer=Off	Print Debug Info = An/Aus
SectionFlag=Off	Section Flag An/Aus

[CD_MAP]	CD-ROM Zuteilungs-Abschnitt
Disk1=E	Disk 1 befindet sich in Laufwerk E
Disk2=F	Disk 2 befindet sich in Laufwerk F
Disk3=G	Disk 3 befindet sich in Laufwerk G
Disk4=H	Disk 4 befindet sich in Laufwerk H
AvailableCDs=DEFGHIJ	Normalerweise nicht benötigt. Diese Funktion weist direkt Laufwerksnamen zu und kann so z. B. dazu benutzt werden, um von Netzwerklaufwerken zu spielen.

Grafikdarstellungsarten und -qualität

Under a Killing Moon hat zwei Grafik-Darstellungsarten, die *Virtual-Reality-Engine* und die *Movie-Engine*. Die Leistungsfähigkeit und Qualität von beiden wird durch die Hardware-Konfigurationen unterschiedlich beeinflußt.

Die Virtual-Reality-Engine *(VR)* ist das System, das den Spieler in Räumen oder an anderen Schauplätzen herumlaufen läßt. *Die Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks hat keinen Einfluß auf die Geschwindigkeit der VR* (nur die Ladenzeiten werden beeinflußt).

Die Geschwindigkeit des Rechners und der Grafikkarte bestimmen die Schnelligkeit der VR (flüssig oder ruckelig). Für die beste Darstellung (höchste Framerate) sollten Sie das Fenster im Bewegungs-Modus mit 1,2 oder 3 verkleinern. Der Benutzer eines 386 Computers sollte ein kleines Fenster benutzen (Zahlentaste 1 oder 2), während Benutzer eines Pentium 90 mit schneller Grafikkarte auch das größte Fenster einstellen können. Ebenso haben Besitzer einer Local-Bus-Grafikkarte deutliche Vorteile gegenüber Besitzern einer Standard-ISA-Bus-Grafikkarte.

Die Größe des verfügbaren Extended Memory bestimmt die Qualität des VR (Ruckeln). *Under a Killing Moon* hat VR-Räume, die bis zu 8 MB Extended Memory erfordern, soweit vorhanden. Um alle VR-Grafiken so detailliert wie möglich sehen zu können, brauchen Sie ungefähr 8 MB verfügbare Extended Memory während des Spiels. *Im Konfigurationsmenü können Sie den verfügbaren Speicher überprüfen (siehe auch Seite XX)*. Wenn Sie nur 8 MB RAM in Ihrem Computer haben, können Sie keine 8 MB während des Spiels freihaben. Sie sollten soviel Speicherplatz wie möglich freimachen. Die VR-Grafiken werden Ihrem verfügbaren Speicher angepaßt. Wenn Sie nur 6 MB frei haben, werden die Grafiken immer noch sehr gut ausssehen und die meisten Spieler werden kaum einen Unterschied bemerken. *Um mehr Speicher freizumachen können Sie alle Cache und/oder Ram-Disk-Programme entfernen. Under A killing Moon* benötigt sie nicht, da es einen 32Bit-Dos-Extender benutzt und dadurch ein komplett eigenes Speichermanagement hat.Versuchen Sie bitte auch, soviel wie möglich vom unteren Arbeitsspeicher von 640 Kbyte für das Spiel freizumachen. Das Spiel benutzt zuerst den unteren Speicher bis es in den Extended Bereich ausweicht. Eine Möglichkeit, um besonders viel Speicher freizubekommen, ist eine eigene *Boot-Diskette* zu erstellen. Im *MOON*-Verzeichnis befindet sich ein Boot-Disk-Installierer, den Sie mit **BOOT** aufrufen und der Ihnen eine spzielle Boot-Diskette anlegt. Denken Sie daran, beim Installieren eine *formatierteDiskette* zur Hand zu haben.

Die Movie-Scenes-Engine ist ein Grafikdarstellungssystem, das die Audio-/Videoszenen darstellt. Dieses System wird bei Vorspann, den Gesprächen und an vielen anderen Stellen im Spiel benutzt. Grafik- und Sounddaten sind auf der CD miteinander verwoben und werden gleichzeitig in den Rechner geladen. Dies führt natürlich leider dazu, daß eine einzige schwache Komponente im Gesamtsystem auch alle anderen Leistungsmerkmale negativ beeinflussen kann. Falls eine Komponente sehr langsam ist, leiden speziell die Filmsequenzen. Das drückt sich durch Ruckeln und fehlenden Sound aus. Damit Sie die Schwachstellen Ihres Systems ausfindig machen können, versucht Ihnen Under A killing Moon bestmöglich zu helfen. Lesen Sie mehr dazu unter "Das Konfigurationssystem" auf Seite XX nach, wo beschrieben wird, wie man Laufwerke und Grafikkarte testet. *Der freie Speicherplatz hat keinen Einfluß auf die Leistungsfähigkeit oder Qualität der Filmsequenzen.*



Häufige Fragen zum Spiel

Warum braucht dieses Spiel 4 CDs?

Als wir mit dem *Under A Killing Moon*-Projekt angefangen haben, haben wir alle Konzepte eines interaktiven Films, inklusive Größe, über Bord geworfen. Wir wollten das Beste, was ein Film zu bieten hat (Story, Geschwindigkeit, Charakterentwicklung, Intrigen, Humor, Spezialeffekte und Musik), mit dem kombinieren, was ein Computerspiel zu bieten hat (Virtual Reality, Interaktion, viele Spielpfade). Wir hatten noch nie vorher etwas ähnlich großes produziert. Unser größtes Spiel bis dahin war Countdown, das etwa 21 MB auf der Festplatte brauchte. Under A Killing Moon braucht ungefähr 2.3 GigaBytes! Das ist über 100mal soviel wie Countdown. Als wir dann bemerkten, daß *Under A Killing Moon* mehr als drei CDs brauchen würde, mußten wir uns überlegen, ob wir Szenen herausnehmen sollen. Wir entschieden uns für die Cutscenes und 4 CDs, auf denen häufig gebrauchteFiles allerdings dupliziert wurden, damit man nicht so oft die CDs wechseln muß.

Ich löse nicht so gerne Rätsel, aber ich würde gerne alle Räume und Filmsequenzen sehen. Was kann ich da tun?

Wir haben besondere, bereits gespeicherte Spiele eingebaut, die jeweils am Anfang eines Tages beginnen. Wir nennen das EASY. Alle Gegenstände und die Informationen der Vortage sind dann verfügbar. Wenn man dann noch das Tipsystem benutzt, kann man sich fast alle Schauplätze und Filmsequenzen ohne viel Rätsellösen ansehen.

(siehe auch Kapitel 11, Spielen mit leichtem Schwierigkeitsgrad).

Ich habe die Demo gesehen, und die sah super aus, aber auf meinem Computer sieht das alles gar nicht mehr so gut aus. Was könnte das sein?

Nicht genügend freier Speicherplatz.

(siehe auch Kapitel 14, Probleme und deren Lösungen).

Warum stürzt mein Sound gelegentlich ab?

Langsame(s) CD-ROM-Laufwerk oder Grafikkarte.

Lesen Sie in Kapitel 14, Probleme und deren Lösungen - Der Sound stürzt ab, Seite XX mehr dazu.

Im Handbuch steht etwas über Digital Drums, aber wie schalte ich sie an?

Wenn Sie genügend Extended Memory haben, können Digital Drums zu Ihrer Midi-Musik hinzugefügt werden, um einen realistischeren Soundtrack

Hinweis: Wenn weniger als 4000 kB Extended Memory während des Spielens verfügbar sein sollten, werden einige Sounds und Digi-Drums nicht geladen.

zu ergeben. Diese Option erscheint automatisch, wenn Sie Ihre Midi-Musik-Ausgabe einstellen. Markieren Sie das Kästchen für Digital Drums, um sie einzuschalten. *Siehe auch Seite XX für weitere Informationen.*

Wenn ich herumlaufe, ist die Bewegung langsam und ruckelig. Was ist falsch?

Ihre CPU und/oder die Grafikkarte ist zu langsam.

Mein Sound ist okay, aber ich hätte gerne besseren. Was kann ich tun?

Digitaler Sound in *Under a Killing Moon* (Sprache, digitalisierte Musik und Soundeffekte) wurde auf 22 kHz in 16 Bits aufgenommen. Das bedeutet, daß Sie ihn auch so abspielen müssen und dafür eine 16 Bit-Soundkarte und gute Lautsprecher brauchen. Sie könnten auch als eine Midi-Wiedergabequelle eine Karte benutzen, die FM-Sounds oder einen Wavetable-Syntheziser besitzt. Fragen Sie im nächsten Fachhandel nach guter Sound-Software.

Was kann ich tun, damit mein Spiel schneller und flüssiger läuft?

Verbessern Sie Ihre Hardware. Das kann ein einzelnes Teil oder das gesamte System sein. *Siehe auch Hardware Upgrade Empfehlungen auf Seite XX.*

Ich möchte ein Hardware-Upgrade machen. Sollte ich einen 486DX2 66 oder einen Pentium oder etwas anderes kaufen?

Siehe auch Hardware Upgrade Empfehlungen auf Seite XX.

Ich wechsle nicht gerne CDs. Kann ich andere CD-ROM-Laufwerke benutzen und wie schwer ist es, diese einzubauen?

Sie können mehrere CD-ROM-Laufwerke oder einen CD-ROM-Wechsler, wie z. B. den 6-CD Pioneer DRM 602X oder DRM 604X benutzen.

Für ein Multi-CD-ROM-System können Sie zusätzliche interne oder externe CD-ROMs einbauen. Meistens müssen Sie dann noch eine SCSI (Scuzzy) Adapterkarte in Ihren Computer einbauen.

Was ist ein VESA Local Bus und PCI Local Bus. Welcher ist besser und brauche ich einen?

VESA Local Bus (VLB) ist ein Local-Bus-Standard definiert von Video Electronics Standards Association. PCI Local Bus (PCI) ist ein von INTEL definierter Local-Bus-Standard. Beide sind weit verbreitet und viele Hersteller produzieren Hardware für sowohl VLB und PCI. Beide sind gut. VLB gibt es schon etwas länger und ist ein bi·chen verbreiteter, während PCI neuer ist und das Potential für höhere Geschwindigkeiten als VLB hat. Um die größtmögliche Leistungsfähigkeit zu erhalten, sollten Sie einen Computer mit Motherboard, Hard-Disk-Controller und eine Grafikkarte, die entweder VLB- oder PCI-Local-Bus ist, haben.

Gibt es eine Möglickeit, Bildschirme aus dem Spiel zu speichern?

Ja. Um Bildschirme zu speichern, drücken Sie **ALT und C**. Der Bildschirm wird im \MOON Verzeichnis als 640x480, 8 Bit color-mapped TARGA File namens SCR00000.TGA gespeichert. Weitere Bildschirme werden als SCR00001.TGA, SCR00002.TGA usw. gespeichert. Dieses Speichern funktioniert im gesamten Spiel, auch in den VR-Räumen und Filmsequenzen.

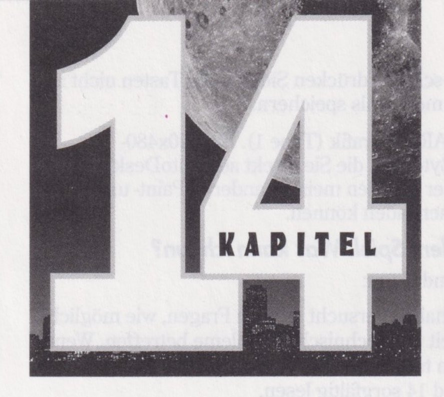
Der Vorgang geht auch relativ schnell, drücken Sie also die Tasten nicht zu lange, damit Sie das Bild nicht mehrmals speichern.

Hinweis: Der Screen ist eine TARGA-Grafik (Type 1). Ein 640x480-Bildschirm ergibt ein 307986 Byte-File, die Sie direkt aus AutoDesk's Animator Pro, Aldus PhotoStyler und den meisten anderen Paint- und Desktop-Publishing-Programmen laden können.

Ich habe ein Problem mit dem Spiel. Was kann ich tun?

In diesem Fall sollten Sie folgendes tun:

Lesen Sie das Handbuch. Wir haben versucht so viele Fragen, wie möglich zu beantworten, die Spielbarkeit und technische Probleme betreffen. Wenn Sie glauben, daß es sich um ein technisches Problem handelt, sollten Sie noch einmal Kapitel 1,12,13 und 14 sorgfältig lesen.



Fehlersuche und technischer Rat

Probleme und deren Lösungen

Problem: Wenn ich versuche, das Spiel zu installieren, kommt die Fehlermeldung, daß ich keinen VESA-Treiber habe.

Grund: Das Programm konnte weder im ROM noch im Speicher einen VESA-Treiber finden. Für dieses Spiel brauchen Sie eine VESA-kompatible Grafikkarte und einen entsprechender Treiber.

Lösung: Lassen Sie das Programm SETVESA so laufen:

1. Vergewissern Sie sich, daß sich Disk 1 in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.

2. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk mit: **D: [Eingabetaste]** wenn **D:** Ihr CD-Laufwerk ist.

3. Lassen Sie SETVESA laufen. Tippen Sie ein: **SETVESA [Eingabetaste].**

4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bilddschirm, um den VESA-Treiber für Ihre Grafikkarte zu installieren.

Problem: Wenn ich das Spiel laufen lassen möchte, kommt die Meldung, daß ich nicht genügend Speicher habe.

Grund: Sie haben nicht genügend freien Speicherplatz, um das Spiel laufen zu lassen.

Lösung: Schlagen Sie unter *"Grafiken ruckeln während der Raumsuche"* weiter unten nach. Die Lösung ist die gleiche.

Problem: Der Sound stürzt ab.

Möglicher Grund 1: Ihr CD-ROM-Laufwerk ist zu langsam.

Gehen Sie ins Konfigurationsmenü und prüfen Sie Transfer- und Burst-Rate. Die Tranfer-Rate sollte mindestens 150 k/s betragen und die Übertragungsrate im Burst-Modus mindestens 375 k/s. Wenn die Raten niedriger sind, ist Ihr Laufwerk zu langsam und Ihr Sound kann abstürzen, weil es die Daten nicht schnell genug lesen kann.

Lösung 1: Besorgen Sie sich ein schnelleres Laufwerk. Die neueren Double-Speed-CD-ROMs haben Transfer-Raten von mindestens 300 k/s und Burst-Raten von mindestes 500 k/s. Fragen Sie im Fachhandel nach CD-ROM-Laufwerk und Interfacekarte.

Möglicher Grund 2: Ihre Grafikkarte ist zu langsam. Gehen Sie ins Konfigurationsmenü und prüfen Sie die Grafikgeschwindigkeit.

Lösung 2: Besorgen Sie sich eine schnellere Grafikkarte. Fragen Sie im Fachhandel und vergewissern Sie sich, daß die Karte in DOS genauso schnell ist, wie in Windows.

Problem: Die Grafiken ruckeln während der Raumsuche.

Grund: Nicht genügend verfügbarer Speicher.

Gehen Sie ins Konfigurationsmenü und überprüfen Sie die Extended Memory. Wenn Sie weniger als 8000K verfügbar haben, müssen sich die Grafiken Ihrem Speicher anpassen, und je weniger Speicher verfügbar ist um so ruckeliger werden die Grafiken

Lösung: Machen Sie soviel wie möglich Extended Memory durch Entfernen von Disk Cache oder Ram-Disk-Programmen frei (d.h. SMARTDRV oder RAMDRIVE). Machen Sie außerdem soviel wie möglich DOS (weniger als 640k) Speicher frei, indem Sie unwichtige TSR-Programme entfernen.

Problem: Ich kann keine Umgebungsgeräusche (wie Wind usw.) hören.

Grund: Nicht genügend freier Speicher.

Wenn die Extended Memory weniger als 4000 k beträgt, können Umgebungsgeräusche und Digital Drums nicht geladen werdern.

Lösung: Lesen Sie im vorherigen Kapitel nach, wie man sich mehr freien Speicher verschafft.

Problem: Wenn ich umherlaufe, sind die Bewegungen sehr langsam und ruckelig.

Grund: Ihre CPU und/oder Grafikkarte ist zu langsam.

Lösung: Um eine flüssige Bewegung zu erhalten, sollten Sie das Fenster im Bewegungs-Modus verkleinern, indem Sie 1, 2 oder 3 auf der Tastatur eingeben. Sehen Sie auch unter Hardware Upgrade Empfehlungen auf Seite XX nach.

Problem: Ich bekomme meinen Sound nicht zum Laufen.

Lösung: Die Einstellung des Sounds kann sehr frustierend sein, besonders, wenn Sie sich gerade eine neue Soundkarte installiert haben. Sehr viele Spieler haben Probleme mit der Soundkarte. *Under a Killing Moon* hat ein sehr ausgereiftes Sound-Einstellungs- und Automatik-Modul, das Ihnen hilft, die richtigen Einstellungen für Ihre Soundkarte zu finden. Lesen Sie aufmerksam die untenstehenden Ratschläge oder schlagen Sie im Kapitel *Soundkarten-Fehlersuche auf Seite XX nach*

1. Vergewissern Sie sich, daß beide Kästchen für Digital-Sound-Ausgabe und Midi-Musik-Ausgabe im Konfigurationsmenü auf **AN** gestellt sind. Siehe Seite XX

2. Vergewissern Sie sich, daß das System richtig installiert ist und außerhalb von *Under a Killing Moon* funktioniert. Viele Soundkarten haben ein Selbstdiagnoseprogramm. Vielleicht versuchen Sie auch, es

unter Windows zu benutzen. Wenn es überhaupt nicht funktioniert, sollten Sie sich an den Soundkartenhersteller wenden.

3. Versuchen Sie, das Automatik-Programm Ihre Soundkarte find-en zu lassen. Gehen Sie in das Soundkarte-wählen-Menü unter KON-FIG (Under a Killing Moon; siehe Seite XX), und klicken Sie Automatik an. Falls das Programm die Karte findet, gehen Sie weiter zu Schritt 4. Wenn der Computer sich "aufhängt", fahren Sie ihn wieder hoch und wiederholen Sie Schritt 3. Der Computer merkt sich intern, bei welcher Soundkarte er zum Stillstand gekommen ist und wird eine andere testen.

4. Wenn das Automatikprogramm eine Soundkarte gefunden hat, klicken Sie Akzeptieren an.

5. Testen Sie nun diese Karte mit der Soundtest-Taste. Wenn Sie eine Stimme hören, klicken Sie OK an und fahren bei Schritt 7 fort. Wenn Sie nichts gehört haben, klicken Sie nocheinmal Automatik an. Das Programm wird dieselbe Karte nocheinmal finden, aber diesmal klicken Sie Weiter an. Die letzte war u. U. eine Phantomkarte und deshalb soll das Programm weitersuchen. Wenn es eine andere findet , klicken Sie Bestätigen an und wiederholen Sie Schritt 5. Wenn es keine andere Karte findet, fahren Sie bei Schritt 6 fort.

Hinweis: Soundkarten können manchmal Interrupt und DMA-Störungen mit anderer Hardware haben. Zu den Symptomen gehören eigenartiges Programmverhalten, verzerrter Sound und Stillstand. Wenn Sie ein solches Problem vermuten, sollten Sie in Ihrem Soundkarten-Handbuch nachlesen, wie Sie die Parameter ändern und andere Einstellungen vornehmen. Gehen Sie dann ins Spiel, um dort die gleichen Änderungen vorzunehmen.

6. Wenn das Automatikprogramm eine Soundkarte gefunden hat, der Soundtest aber nicht erfolgreich verläuft, sind ist der I/O Port, Interrupt oder DMA-Kanal eventuell nicht richtig eingestellt. Normalerweise findet das Programm die richtigen Einstellungen, allerdings nicht immer. Versuchen Sie es mit anderen Angaben und machen Sie jedesmal den Soundtest.

7. Wenn Sie Schritt 5 hinter sich haben, haben Sie es fast geschafft. Klicken Sie Weiter an, bis Sie ins Midi-Musik-Ausgabe-Menü gelangen. Klicken Sie dann Soundtest an. Wenn Sie einen Ton hören, klicken Sie OK an. Falls Sie keinen Ton hören, versuchen Sie andere I/O Port-Einstellungen.

Problem: Ich habe eine Drei-Button-Maus, aber ich kann mit der mittleren Taste nicht die Modi wechseln.

Grund: Sie haben nicht den richtigen Treiber für Ihre Drei-Button-Maus oder Ihre mittlere Maustaste ist nicht aktiv.

Lösung: Lesen Sie das Handbuch zu Ihrer Maus. Vergewissern Sie sich, daß Sie den richtigen Treiber haben und daß er für die Benutzung der mit-tleren Maustaste eingestellt ist.

Problem: Das Spiel kommt zum Stillstand, wenn ich es laden möchte.

Lösung: Geben Sie im \MOON Verzeichnis ein:

RENAME CONFIG.INI CONFIG.OLD [Eingabetaste]

Versuchen Sie dann nocheinmal, das Spiel zu laden. Wenn es nun läuft, waren die Soundkarten-Einstellungen im CONFIG.INI-File wahrschein-lich nicht korrekt. Sie müssen Ihre Soundkarte dann nochmal wie in

Kapitel 1 beschrieben einstellen. Wenn das Spiel wieder zum Stillstand kommt, geben Sie ein: **COPY CONFIG.OLD CONFIG.INI** [Eingabetaste] im \MOON Verzeichnis.

Hinweis: Die meisten Soundkarten haben ein Mischprogramm zur Lautstärkenabmischung. Eventuell müssen Sie dieses Programm laufen lassen und die Lautstärken einstellen, bevor Sie das Spiel starten.

Soundkarten-Fehlersuche

SOUND BLASTER AWE 32: Das Programm wird die AWE 32 als Sound Blaster 16 erkennen. Sie müssen die AWE32 manuell im Soundkarte-wählen-Menü einstellen.

ESS AUDIO DRIVE: Das Programm erkennt diese Karte als Sound Blaster, die aber nicht laufen wird. Stellen Sie ESS im Soundtreiber-Menü ein.

AZTEC SOUND GALAXY: Kann als Sound Blaster oder Microsoft Sound System konfiguriert werden. Wie empfehlen die Microsofteinstellung wegen besserer Qualität. Die Sound Galaxy wird als Microsoft Sound System erkannt, aber der DMA-Kanal wird u. U. falsch wiedergegeben. Eventuell müssen Sie einen anderen DMA-Kanal versuchen, damit der Treiber funktioniert.

GRAVIS ULTRASOUND & ULTRASOUND MAX: Your version of UKM might not contain a MIDI driver for Gravis (we hope to have one soon.) Please contact us for an update. Autodetect may lock up when it tries to find a Sound Blaster with a Gravis in the computer. If this happens, turn off your computer and restart. The next time, autodetect will bypass Sound Blaster and correctly detect Gravis. *NOTE: If you get an "off board parity error" or "CMOS mismatch error," don't worry, simply turn the computer off and restart.*

ENSONIQ SOUNDSCAPE: Das Programm erkennt die Ensoniq als Sound Blaster bzw. Microsoft Sound System, funktioniert aber nicht richtig. Sie müssen den SoundScape-Treiber einstellen. Wenn Sie das nächste Mal einen Soundtest nach dem Automatikprogramm laufen lassen, kann es sein, da· Sie ein Rauschen oder nichts hören. Wenn Sie den SoundScape-Treiber eingestellt haben, klicken Sie noch einmal Soundtest an, und es wird wieder funktionieren.

MICROSOFT SOUND SYSTEM: Wenn Sie versuchen, das Microsoft Sound System als General Midi-Treiber zu konfigurieren, werden Sie nichts hören. Um die Musik wieder zu bekommen, müssen Sie herausgehen, wieder starten und den Midi-Treiber als Microsoft Sound System konfigurieren.

MEDIA VISION PRO AUDIO 16: Benutzer mit einer VESA Local-Bus-Grafikkarte hören eventuell verzerrten Sound. Manchmal hilft es, die Karte als Sound Blaster zu konfigurieren.

LOGITECH SOUNDMAN 16: Kann als Media Vision Pro Audio 16 oder Sound Blaster 1.0 konfiguriert werden.

ROLAND RAP 10: Läuft als Midi-Musiktreiber, aber wahrscheinlich nicht als Digital-Soundtreiber. Fordern Sie ein Update an.

Hardware Upgrade Empfehlungen

Hier sind ein paar Richtlinien.

1. Vergewissern Sie sich, daßIhre CPU schnell genug ist. Sie sollten mindestens ein 486DX2/66mHz Local Bus System besitzen. Besorgen Sie sich den schnellsten Computer, den Sie sich leisten wollen. Ein Pentium 90 ist doppelt so schnell wie ein 486DX2/66.

2. Vergewissern Sie sich, daß das Motherboard ein VESA Local Bus oder PCI Local Bus ist. Ein Localbus kann bei wesentlich größeren Geschwindigkeiten laufen, als der Standard-ISA Localbus. Sie müssen dann außerdem einen Local-Bus-Festplatten-Kontroller installieren.
3. Besorgen Sie sich mindestens 8 MB RAM, 16 MB oder mehr, wenn Sie sich das leisten wollen. *Under a Killing Moon* braucht fast 12 MB, um ohne Spielfenster zu verkleinern laufen zu können und viele Windows-Anwendungen brauchen 16 MB oder mehr, um keine Daten auf die Festplatte auslagern zu müssen.
4. Besorgen Sie sich eine schnelle Local Bus Grafikkarte mit mindestens 256 Farben mit der Auflösung von 1024x768 und 32000 Farben mit der Auflösung von 800x600. Die Grafikkarte sollte VESA-kompatibel sein und in DOS und Windows gleich schnell sein.
5. Das CD-Rom sollte mindestens Double-Speed-fähig mit einer Burst-Rate von ca. 600Kb sein. Schlagen Sie in Kapitel 12 für weitere Informationen dazu nach.
6. Besorgen Sie sich eine 16-bit-Soundkarte und gute Lautsprecher.
7. Wenn Sie sich einen neuen Computer kaufen, sollten Sie ihn vor dem Kauf testen. In vielen Angeboten werden einfach Einzelkomponenten zusammengeworfen und die laufen dann nicht auf Höchstgeschwindigkeit. Kaufen Sie auf jeden Fall bei einem für seine Qualität und Service bekannten Fachhandel.

Mehrere Laufwerk und CD-Wechsler-Konfigurationen

Under a Killing Moon ist so designt worden, daß Sie mehrere CD-ROM-Laufwerke oder einen CD-ROM-CD-Wechsler benutzen können. Schlagen Sie auf Seite XX und XX für weitere Informationen nach.

Technischer Rat

Wenn Sie Fragen zu diesem Produkt haben, können wir Ihnen folgende Möglichkeiten anbieten:

1. Wenn Sie ein Modem besitzen, können Sie unser Bulletin Board System (BBS) anrufen. Die Nummer lautet **001-801-364-7449** und kann jeden Tag 24 Stunden angerufen werden. Vier 14,400 Baud Modems sind unter diesem BBS (8-N-1) erreichbar.
2. On-Line-Benutzer können bei den folgenden On-Line-Service-Einrichtungen Hilfe zu ACCESS-Produkten bekommen:

Service	ID #	Location
America On-Line	Linkspro1	Industry Connection
Compuserve	72662,61	GO GAMBPUB
Prodigy	GBVV20A	E-mail
Genie	XKY98115	Scorpia Game Conference
Delphi	Linkspro1	Custom 119

Europe

For technical support call, **021-326-6418**

Our European distributer is US Gold Limited

Units 2/3 Holford Way
Holford, Birmingham
B67AX England







UNDER A Killing Moon

Marketed & Distributed by:-



An Interactive Movie From

